SHINY
Media
MURCIANO
2015

SHINY Media è un progetto di WorldcApp.

WorldcApp ha ideato e sviluppato una piattaforma digitale (domanda di brevetto d'invenzione depositata in data 11 Dicembre 2020, n. 102020000030593) per Award/Prize/Reward Competition, Media/Business/Non-Profit community ed Aziende in ambito B2C che vogliono avvantaggiarsi di un "esercito" di influencer di tutte le dimensioni che integrano il loro potenziale.

Copertina:
Patrice Murciano (fronte), Iris Scott (retro)



Indirizzo e Contatti:
Bastioni di Porta Nuova, 21
20121 Milano (MI), Italia
www.shiny.media
WorldcApp.com - info@worldcapp.com
Partita Iva: 10987970968

Note legali: WorldcApp.com/legal
Stampa realizzata da Blurb.com
Milano 2021

# . SHINY Media

## “La bellezza salverà il mondo”
(Fëdor Dostoevskij)

Puntare alla bellezza nei propri progetti richiede studio, applicazione e sperimentazione. Allo stesso modo, essere “utenti del bello” necessita di un processo di formazione e comprensione che si affina solo con l’esercizio e l’esperienza. Tuttavia lo sforzo richiesto non è fine a se stesso: è una tensione culturale che ci dota di una dimensione spirituale più alta e probabilmente capace di “salvare il mondo”.

Pensate per un attimo al gioco dei Lego. Se avessimo tanti mattoncini ma di una sola forma, dimensione e colore, potremmo certamente costruire qualcosa di enorme; tuttavia la nostra capacità di espressione sarebbe costretta in una camicia di forza.

Disponendo invece di tasselli assai variegati, le idee si scontrerebbero con un unico limite realizzativo: la nostra creatività. Questa, infatti, non è altro che la capacità di acquisire, collegare e combinare elementi (mattoncini) di natura e forma diversa.

Immaginate ora di sostituire il gioco dei Lego con la cultura, ed i suoi mattoncini con attività ed esperienze di carattere culturale. Anche in questo caso, la qualità delle idee sarebbe in stretta relazione con la nostra creatività e quindi, con la varietà delle attività ed esperienze rispettivamente svolte e vissute.

# Vision .

# Vision

La cultura non è una forma di intrattenimento per pochi; non è un territorio dominato da un'élite; non è un vestito che indossiamo per mostrare al mondo quanto siamo smart; non è un diploma o un certificato grazie al quale le persone possano intuire quanti e quali musei abbiamo visitato o quanti e quali libri abbiamo letto; e soprattutto, non è un piedistallo dal quale snobbare gli altri. Troppo spesso assistiamo a questo uso improprio.

La cultura è quell'insieme di espressioni di eccellenza dell'intelletto umano, considerate collettivamente e poste tutte sullo stesso piano. Vale a dire che non hanno più ragione di esistere distinzioni tra serie A e B. Le scelte culturali devono essere pilotate esclusivamente dalla nostra curiosità interdisciplinare e non da retrograde classificazioni e contrapposizioni tra (come dicono gli anglosassoni) highbrow e lowbrow culture.

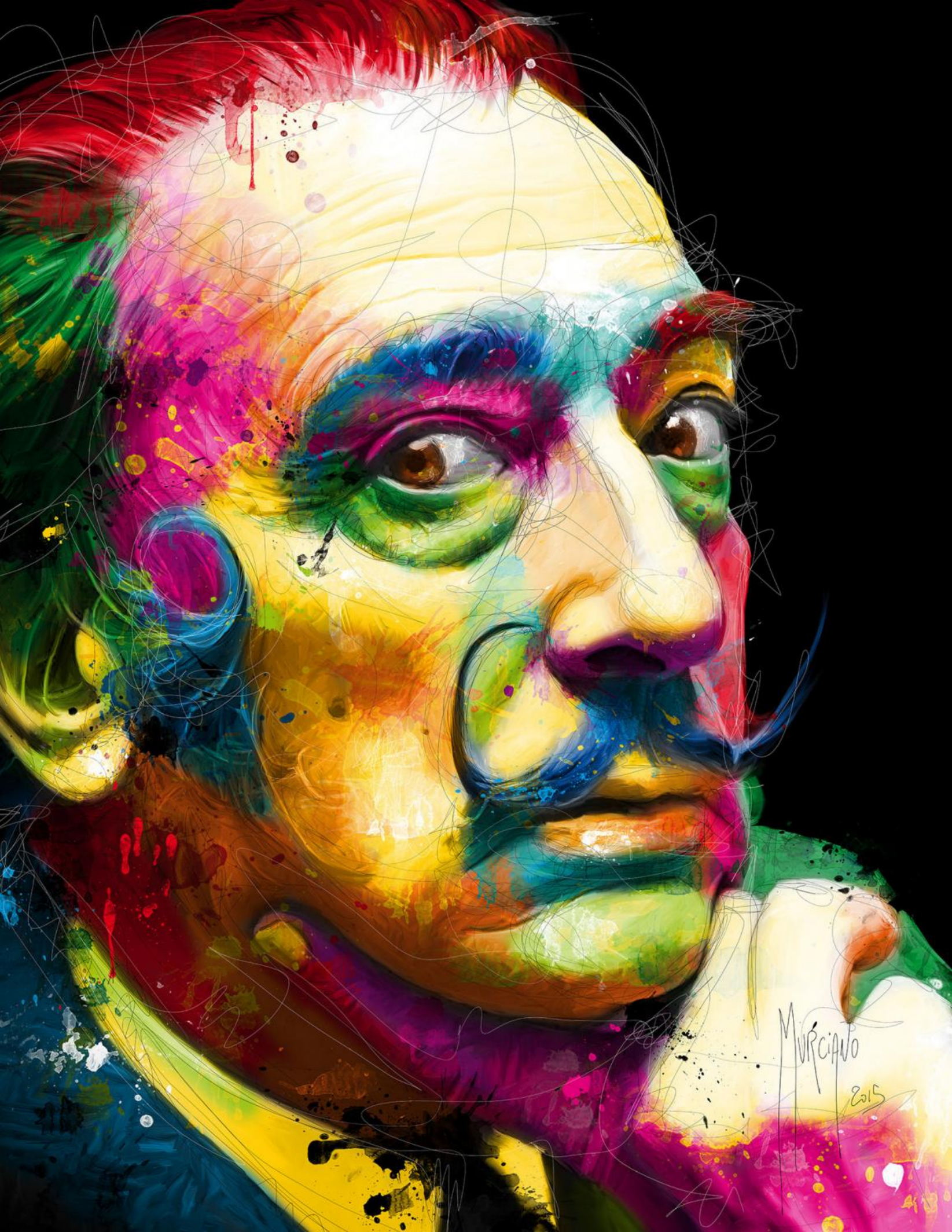
La buona notizia è che questo processo di democratizzazione della cultura è attualmente in corso, come chiaramente dimostrato da alcune personalità visionarie come quelle che seguono:

Una giornalista e conduttrice televisiva londinese – **Pandora Sykes** – ha scritto un articolo interessante riguardo al fenomeno del calendario Pirelli: "liquidarlo come una raccolta di pin-up – scrive Pandora – significherebbe fraintendere il suo ruolo e sottovalutare la sua rilevanza culturale ... il calendario Pirelli, nato per rendere omaggio a donne di fama mondiale, è diventato da tempo un potente motore del pensiero progressista".

Un architetto italiano – **Massimiliano Fuksas** – una volta dichiarò in un'intervista che, se la sua fonte di ispirazione si fosse limitata all'architettura, avrebbe trascorso il suo tempo a creare unicamente copie di edifici costruiti nel passato, anche se con materiali moderni.

**Leonard Bernstein**, dall'alto della sua straordinaria carriera di compositore, pianista e direttore d'orchestra, quando ad un concerto qualcuno applaudiva nel momento sbagliato (il peggior "reato" nel mondo della musica classica) non usava quell'atteggiamento snob che condanna la cultura a rinchiudersi entro i suoi confini elitari, ma esclamava: "finalmente in sala è entrata una persona nuova!".

Immaginiamo ora come sarebbe il mondo se l'approccio innovativo e aperto di Sykes e la curiosità interdisciplinare e culturale di Fuksas fossero regolarmente incoraggiati ricevendo la stessa calorosa accoglienza che Bernstein riservava ai suoi nuovi spettatori! La cultura non sarebbe più considerata fine a se stessa, ma una fonte inesauribile di opportunità ed esperienze che la nostra creatività può combinare e ricombinare per ricavarne idee di qualità e soluzioni innovative.

Questa è la vision di **SHINY Media**: una piattaforma (non solo una rivista) per (contribuire a) svelare che la bellezza è solo la punta di un iceberg che nasconde davvero il potere di salvare il mondo.

# SHINY Media evolve e diventa Piattaforma

A volte innovare è perfino ovvio e **SHINY Media** ne è la dimostrazione. Così come i video non hanno cancellato le fotografie oppure la radio è sopravvissuta alla televisione, **SHINY Media** ha sperimentato che una rivista cartacea (integrata in modo intelligente con il digitale) può essere al centro di un progetto innovativo. In un mondo con linee di confine tra ambiente digitale, fisico e biologico sempre più sottili - in cui si prefigura un sistema di tecnologie (robotica, internet, 3D printing, virtual and augmented reality, genomica, ecc...) coordinato da una forma di intelligenza artificiale capace di imparare ed integrato attraverso una internet che allunga i suoi tentacoli sulle cose (Internet of Things) e sull'energia (Internet of energy) - noi cosa facciamo? Parliamo di cultura e stampiamo una rivista.

Non solo. Coerentemente con la nostra vision professiamo anche una relazione causa-effetto tra cultura ed innovazione. Se è vero che senza Rinascimento non ci sarebbe stata l'Età Moderna, allo stesso modo possiamo pensare che senza una Rivoluzione Culturale (a nostro avviso, attualmente in corso) non ci possa essere una nuova Rivoluzione Industriale. In questo contesto, abbiamo contattato diversi artisti di tutto il mondo e loro, spesso senza nemmeno conoscerci, ci hanno autorizzato a pubblicare il frutto di tanto talento e creatività. Un artista è giustamente geloso delle proprie creature, eppure non è stato così difficile convincerli. Come? Promettendogli quella cura che solo un'impaginazione grafica raffinata ed una stampa di qualità possono garantire. Chi ha avuto **SHINY Media** tra le mani sa benissimo cosa intendiamo, perché ha provato il fascino ed il piacere di sfogliare contenuti di assoluta qualità.

Un esempio interessante che possiamo fare è quello di **Iris Scott**: un'artista americana che si è specializzata in una tecnica di pittura basata sulle dita della mano. I risultati sono straordinari. Un altro esempio più locale (ma non meno prestigioso) è quello di **Zerocalcare**, bravissimo fumettista che sta riscuotendo un successo incredibile. Mai come ora si era visto tanto fermento su entrambi i fronti: quello dell'offerta e della domanda culturale. Ci troviamo nell'era degli artisti, autori e creativi 3.0. Talenti che, usando opportunamente le tecnologie dell'informazione ed i social network, possono costruirsi un'audience di nicchia e di valore, che gratifichi la loro creatività.

All'inizio c'erano solo i Mecenati che finanziavano direttamente la produzione culturale determinando di fatto una limitata offerta e domanda di cultura. Poi, con lo sviluppo dei Mass Media, si è verificata un'esplosione dal lato della distribuzione di prodotti culturali, con un'offerta rimasta comunque limitata. Solo con l'avvento dei Social Network anche l'offerta di Cultura è esplosa ed oggi ci troviamo nel bel mezzo di una rivoluzione senza precedenti. Non è mancata nemmeno qualche gratificazione sui contenuti prodotti direttamente dalla redazione, come ad esempio l'articolo "il gatto dello stivale", da cui è nato un confronto interessantissimo con chi ci ha risposto pubblicamente e privatamente. Una di queste è stata la Professoressa Frau da Boston, che ha letto, condiviso con i suoi colleghi ed incoraggiato l'iniziativa di trovare un gruppo di italiani di successo che vogliano dare vita ad un progetto non-profit a favore dei nostri ventenni.

A questo punto la domanda nasce spontanea: dopo tutto questo cosa succede?

Forte di questa sperimentazione **SHINY Media** ha l'ambizione di diventare un incubatore di artisti, autori e creativi 3.0. Loro ci metteranno il talento, noi una **piattaforma** che svilupperemo insieme a tutti gli altri progetti collegati alla vision complessiva.

# Mission

SHINY Media è un progetto editoriale di WorldcApp.

WorldcApp ha ideato e sviluppato una piattaforma digitale (domanda di brevetto d'invenzione depositata in data 11 Dicembre 2020, n. 102020000030593) per Award/Prize/Reward Competition, Media/Business/Non-Profit community ed Aziende in ambito B2C che vogliono avvantaggiarsi di un "esercito" di influencer di tutte le dimensioni che integrano il loro potenziale.

SHINY Media è un progetto che recepisce ed applica in chiave innovativa il principio secondo il quale esiste una relazione virtuosa tra cultura, creatività e qualità delle idee.

SHINY Media è la rivista di tutti e per tutti che conferisce luce e brillantezza ai contenuti attraverso la tecnologia e la multimedialità.

SHINY Media affronta argomenti che, alla stessa stregua dei mattoncini Lego dalle mille forme, dimensioni e colori, abbracciano la tecnologia, l'arte, la letteratura, il cinema, la musica, la scienza, la storia, lo sport e molto altro ancora. Tutto è ammesso, a patto che le storie raccontate ed i contributi raccolti siano dotati di energia capace di arricchire ed ispirare il lettore.

SHINY Media è infine il luogo in cui le TUE idee ed i TUOI contributi si illuminano grazie alla cura dei dettagli, alla passione per la tecnologia e alla forza creativa della nostra redazione.

Buon divertimento!

La Redazione di SHINY Media

# La Morte ai tempi di Internet

Gli ultimi mesi non sono stati facili per il mondo del rock e del cinema. Tra Lemmy, **David Bowie**, Alan Rickman, Glenn Frey, Natalie Cole e Paul Kantner, per qualche settimana sembrava che il mondo avesse una strana ossessione nell'uccidere le Star.

I fan di questi artisti, da quelli più ardenti a quelli occasionali, si sono riversati sulle bacheche dei social media per condividere memorie e tributi.

Da quando questi siti sono entrati nella nostra vita, ogni volta che è morta una persona famosa si sono ripetute simili manifestazioni, con simili meccanismi: tanti ricordano, molti condividono, altri si lamentano per l'ipocrisia di chi ricorda una persona che non ha mai conosciuto davvero. E pezzi come questo si interrogano su come il nostro rapporto con la morte stia cambiando.

Per secoli l'idea di celebrità era limitata a papi, re ed imperatori; magari a qualche grande artista o personaggio storico per chi faceva parte delle classi più fortunate della loro epoca. Ma oggi la maggior parte di noi viene a conoscenza – conoscenza virtuale – di migliaia di persone tramite film, libri, riviste, podcast, serie TV, videogiochi...

Decine, a volte centinaia di queste persone possono avere una grande influenza sulla vita di ognuno di noi. A volte possono essere più importanti di nostri familiari, di amici anche vicini.

Sin da quando esiste il cinema, da quando le radio hanno invaso le case, il nostro mondo si è riempito di facce, voci familiari, una costellazione di persone condivise da milioni di persone. Si può decidere di vedere questo fenomeno come la creazione di enormi famiglie unite da interessi, passioni e idoli; famiglie i cui membri non si incontrano mai nel mondo reale.

Grazie ad internet persone molto distanti tra loro possono creare comunità virtuali, diventare amici anche senza mai incontrarsi faccia a faccia, condividere interessi, a volte coinvolgere anche l'oggetto della loro passione, così da sentirsi parte della sua storia, anche solo per un attimo.

Senza un minimo di familiarità con queste dinamiche, è difficile capire quanto questo tipo di meccanismo possa creare un'autentica sensazione di intimità.

È inevitabile che questa realtà trasformi il nostro rapporto con la morte, che cessa di essere relegata sia ai momenti privati, in cui si perde una persona vicina a noi, sia agli eventi "rituali", come la celebrazione della morte di un re, di una principessa o di una figura religiosa.

Adesso invece lo schermo del computer diventa il palcoscenico per un funerale decentralizzato, continuo.

Non è difficile capire perché sia irritante per molti: mettere in pubblico i propri sentimenti ha sempre un elemento di egocentrismo, di spettacolarizzazione.

Tradurre il proprio dolore è particolarmente complesso. Molti lo fanno con abilità, alcuni lo fanno con parole intrise di puro esibizionismo, altri lo fanno con sincerità goffa. E questo tipo di rituale sarà sempre più comune.

Gli ultimi decenni ci hanno regalato tantissime star, tantissime celebrità provenienti da *medium* molto diversi tra loro. E negli ultimi due-tre decenni, con l'avvento della TV via cavo prima, e di internet dopo, le star sono diventate sempre di più: grazie ai *reality show*, ai *podcast*, alle decine di ottime serie TV che vengono viste da milioni di persone giorno per giorno, alle celebrità del mondo dell'informazione, della politica... I musicisti anche meno celebri possono entrare in contatto con un notevole numero di fan, grazie alla rete.

Siamo una cultura in cui la comunicazione è sempre più legata al consumo di intrattenimento, in cui le comunità virtuali permettono di conoscere sempre più persone distanti da noi, di frequentarle spesso, di farle diventare parte del nostro quotidiano.

Con tutte queste persone che entrano a far parte della nostra vita, quante persone vedremo morire nel nostro futuro? Persone con cui, in qualche modo, abbiamo cotruito un legame? Tra quaranta, cinquant'anni, quello che sia.

La quantità di nomi celebri non accenna a diminuire: vedremo i protagonisti di *Game of Thrones* sparire come i loro personaggi nel piccolo schermo, anno dopo anno, decennio dopo decennio, così come le star di *Breaking Bad, Lost, Friends, Mad Men, The Walking Dead*...

Il nostro rapporto con la morte non potrà essere sempre lo stesso. Difficile che la frequenza di questi eventi li renda meno potenti, ma allo stesso tempo potrebbe ridefinire i rituali, e anche il modo in cui li si vive pubblicamente.

Chiunque abbia perso un amico con una presenza *online* capisce quanto possa essere surreale vedere la sua pagina **Facebook** diventare un luogo di memorie e ricordi: il sito ha implementato procedure per

permettere alla gente di delegare altri per gestire l'uso della pagina dopo la loro morte. Ma nonostante questo, la fine dei giorni non è un argomento di cui parliamo con facilità.

**Bowie**, in questo senso, ancora una volta potrebbe aver dimostrato di essere un pioniere. L'artista ha sempre considerato la sua vita come un'opera d'arte, cambiando il suo aspetto in continuazione, discutendo molto apertamente di come le sue opere fossero un'estensione della sua identità. Consapevole dell'avvicinarsi della fine, ha deciso di tenere segreta la malattia che lo stava portando via, e l'ha usata invece come ispirazione per i suoi ultimi lavori.

***Blackstar***, il suo ultimo album, è pieno di riflessioni sulla fine. Il video musicale del brano omonimo mostra una tuta d'astronauta che ospita uno scheletro. Non è difficile pensare che si tratti di Major Tom, il primo alter ego di Bowie.

Il video ispirato a Lazarus è ancora più esplicito nei suoi riferimenti, in un certo senso è un testamento artistico. Questo percorso non ha reso meno tragica la sua scomparsa, ma ha portato ad un senso di catarsi notevole.
Si fa fatica a pensare ad una celebrazione unanime come quella che si è vista nel caso di Bowie, e non è solo per la qualità dei suoi album, delle sue interpretazioni da attore, per la sua fama, ma soprattutto perché è sempre stato sé stesso, nelle sue trasformazioni continue, senza mai chiedere permesso, con enorme coraggio, e questo si è esteso anche ai suoi ultimi momenti.

Ma quello di **Bowie** è un caso speciale anche perché l'artista è stato portato

via da una malattia degenerativa, il cui percorso ha accompagnato anni della sua vita.

Spesso, molto spesso, tutto succede d'improvviso, spesso succede in maniera molto tragica, come nel caso di **Michael Jackson**, o **Robin Williams**. Ognuno di questi eventi è diverso, ed è difficile da metabolizzare. Ma che il futuro si presenti come una continua galleria di saluti estremi è inaccettabile ed impossibile.

Come in molte cose della vita, forse, la risposta a tutti questi quesiti si trova nel piccolo capolavoro cinematografico del ***Re Leone***.

Quando il piccolo Simba chiede a suo padre, Mufasa, se saranno per sempre assieme, la risposta racconta di come il cielo sia pieno di stelle che rappresentano tutti i re del passato.

Da sempre cerchiamo e troviamo modi per dare un senso all'intriseca mancanza di significato della nostra vita e della fine della stessa; ne troveremo altri anche nel nostro tempo di longevità insperata, dove ci sono scienziati che, come un tempo gli stregoni, stanno cercando di trovare un modo per risolvere il problema della morte, consapevoli che la loro battaglia possa essere persa in partenza.

Ognuno di noi troverà un modo personale per dare un senso alla morte: non solo quello di una fine, ma anche l'idea che si continui a vivere in coloro che ci hanno amato, che hanno condiviso idee e memorie con noi, che ci abbiano conosciuti o meno.

***Emilio Bellu***
***www.emiliobellu.com***
***www.playersmagazine.it***

A Gotham City, **Batman** lotta da vent'anni contro il crimine, ma il suo senso di giustizia viene messo a dura prova dall'arrivo di **Superman** a Metropolis. Di un semidio ci si può fidare o rappresenta una minaccia per il genere umano? Mentre i due eroi diffidano l'uno dell'altro, **Lex Luthor**, un eccentrico miliardario con manie di grandezza, entra in possesso di un ingente quantitativo di kriptonite ubicato in fondo all'Oceano e cerca, riuscendoci, di ordire un complotto ai danni di Batman e Superman...

No, non era facile per **Zach Snyder** mettere ordine nel complesso mondo dei *cinecomic* made in DC, eufemisticamente meno omogeneo rispetto all'algido, ben programmato ed efficiente universo Marvel.

***Batman vs. Superman – Dawn of Justice*** aveva il compito di creare *ex novo* un credibile Batman, unico personaggio ad aver ricevuto negli ultimi decenni non uno ma ben due versioni impeccabili per quanto antitetiche (made in Burton & Nolan), elaborare il più bidimensionale degli eroi (Superman), aggiungerne di nuovi (**Wonder Woman** e gli altri protagonisti della **Justice League**), conferire spessore al *villain* di turno e amalgamare il tutto dandogli una parvenza di credibile spettacolarità. **Non era facile, appunto. E infatti Snyder non c'è riuscito. Però c'è andato vicino.**

C'è molto di buono in ***Batman vs. Superman – Dawn of Justice***, a cominciare proprio dall'uomo pipistrello, che trova una delle sue migliori incarnazioni di sempre (e se analizziamo il singolo personaggio, forse la migliore in assoluto), grazie all'incredibile, veemente ed emozionante performance di un **Ben Affleck** in stato di grazia.
Il suo Batman è semplicemente perfetto: riesce a cogliere appieno sia lo spirito genuino dell'originale cartaceo, che a discostarsi quel tanto che basta dai suoi cloni passati per essere considerato fresco e innovativo. Tutto quello che c'è di valido nel film ha che fare con lui, direttamente o indirettamente.

Poi, purtroppo, c'è il resto.

La sceneggiatura di Chris Terrio e David S. Goyer, non riesce a star dietro alla quantità di cose da raccontare e da far succedere e così molti degli snodi fondamentali per passare da una fase all'altra della storia appaiono troppo frettolosi quando non dichiaratamente stupidi (vedi l'escamotage utilizzato tra far cambiare il rapporto tra Batman e Superman, che tocca nuove vette di idiozia). L'introduzione di Wonder Woman/Gal Gadot richiama quella (pessima) di Elektra nella recentissima seconda stagione di *Daredevil* e anche gli ammiccamenti al pubblico di appassionati (innumerevoli, si passa dal Joker ai vari personaggi della Justice League) lasciano un po' il tempo che trovano. Si salva invece Lex Luthor, un po' perchè **Jesse Eisenberg** è perfetto per la parte, un po' perchè il suo essere sopra le righe gli conferisce spessore e ironia: in un film che si prende un po' troppo sul serio, è un'ottima cosa.

**Snyder** è bravissimo, come al solito, a permeare il film di un'atmosfera unica e riconoscibile e anche a girare ottime sequenze di combattimento, ma il film pare costantemente sul punto di crollare sotto il peso delle sue stesse ambizioni.

Un vero peccato, perchè molte intuizioni (l'idea che il pregiudizio possa annebbiare la vista anche ai supereroi, l'assenza di una figura parterna o di riferimento che funga da verifica e controllo per le proprie azioni, la "filosofia" di Batman, forse quella "troppo autoriale" temuta persino dai Boss della Warner) sono eccellenti.

D'altra parte, come diceva il buon vecchio Joker? *Infinite cose da fare e così poco tempo...*

***Andrea Chirichelli***
***www.playersmagazine.it***

THE REVENANT

Trovo stucchevole, banale e assolutamente senza senso leggere recensioni, commenti e giudizi su ***The Revenant*** tirando sempre fuori la questione ***DiCaprio-Oscar***. Anzi la maggior parte delle volte ho letto solo questo, come se il film - *il film cavolo!* - fosse in secondo piano, in confronto.

Ecco, a me degli Oscar frega quasi nulla, mi piacciono a livello umano, mi piacciono alcune storie che raccontano, ma come premio, insomma...

Eppure... Eppure nel film si passa da quella laguna iniziale che sembra tanto il Titanic quando cominciò a riempirsi e si finisce con un'interpellazione alla macchina da presa.

Ecco, ***The Revenant*** m'è sembrato una metafora della carriera di 'sto povero ragazzo, degli sforzi che ha fatto, della fatica, dell'impegno che ha profuso.

Dal Titanic iniziale a quello sguardo in camera che sta come a dire: *"ecco, io ho fatto questo, io vengo da qua, ora sta a voi"*.

Come **Glass** merita la vita, **DiCaprio** merita l'Oscar. E non è la fine del suo percorso a farmelo dire ma il percorso tutto. Ma torniamo al film che siam qui per questo.

Cinema grande, di quelli che te ne stai lì rimpicciolito sulla poltroncina a vederne la magnificenza. Cinema grande di scenari mozzafiato, di fotografia impressionante, di regia che ormai, con **Inarritu**... che te lo dico a fare?

Cinema grande sì, ma con più sbavature che, forse, non ne fanno necessariamente grande cinema. ***The Revenant*** ha più di un problema. Il primo è quello di esser troppo ripetitivo.

Le location sono magnifiche, roba che in tre o quattro occasioni sgrani persino gli occhi. Ma non puoi starmi due ore e mezza là. Perchè l'occhio prima o poi si assuefà alla bellezza.

L'occhio, per restar sveglio, non ha bisogno del bello, ma dell'interessante. Se prendessimo qualsiasi scena dell'ultima ora del film e la mettessimo all'inizio ci sembrerebbe magnifica e interessante. Poi però i volti sono sempre quelli, i luoghi sempre quelli, le dinamiche quasi sempre quelle. Perlopiù prevedibili. E il bello a quel punto va a farsi friggere, diventa cartolina.

Ma quello che più manca al film sono le motivazioni che stanno alla base delle vicende o, volendo, la confusione che si fa con le motivazioni.

Fatichiamo a capire perchè **Hardy-Fitzgerald** rompa così tanto le palle a **Glass**. Gli dà la colpa di ogni singola cosa, insomma, perdonatemi la battuta, lo tratta come un *"DiCaprio Espiatorio"*. Ok, non lo sopporta. Ok, non sopporta il figlio meticcio, ma da qui ad impostare il film quasi del tutto su questo dualismo per me ce ne passa.

Potremmo anche tralasciar questo e soffermarci solo su Glass. Ed è qui che si infrange la mancata magia di ***The Revenant***.

Non soffriamo con lui.

Soffriamo per lui, soffriamo quasi fisicamente in certe scene sì, ma un film che basa tutto sulla sopravvivenza dovrebbe creare un'empatia pazzesca con il protagonista.

Non solo. Arriviamo a fine film quasi convinti che la lotta di Glass sia stata una lotta contro la morte, una lotta per la vita. E in questo ***The Revenant*** eccelle, l'attaccamento di Glass all'esistenza è straordinario. Eppure, alla fine, sembra che l'istanza principale sia invece la **vendetta.** Ecco, due bisogni confusi tra loro che non fanno altro che depotenziarsi l'un l'altro.

**The Revenant è un film in cui la potenza delle immagini sovrasta quella delle emozioni.** Eppure a me, visto come film sulla disumana forza che ti porta a sopravvivere, è piaciuto moltissimo. E mi ha ricordato più di tutti un piccolo *cult* che, secondo me, sull'argomento, è qualcosa di unico: *Alive - Sopravvissuti*.

Con un mio amico citavo, in realtà, anche *Essential Killing*, ci sta. Con il rischio però che il film di Skolimowski sia addirittura superiore, e proprio grazie alla sua asciuttezza. Ma sembra quasi che io stia parlando di un film sbagliato... No, assolutamente.

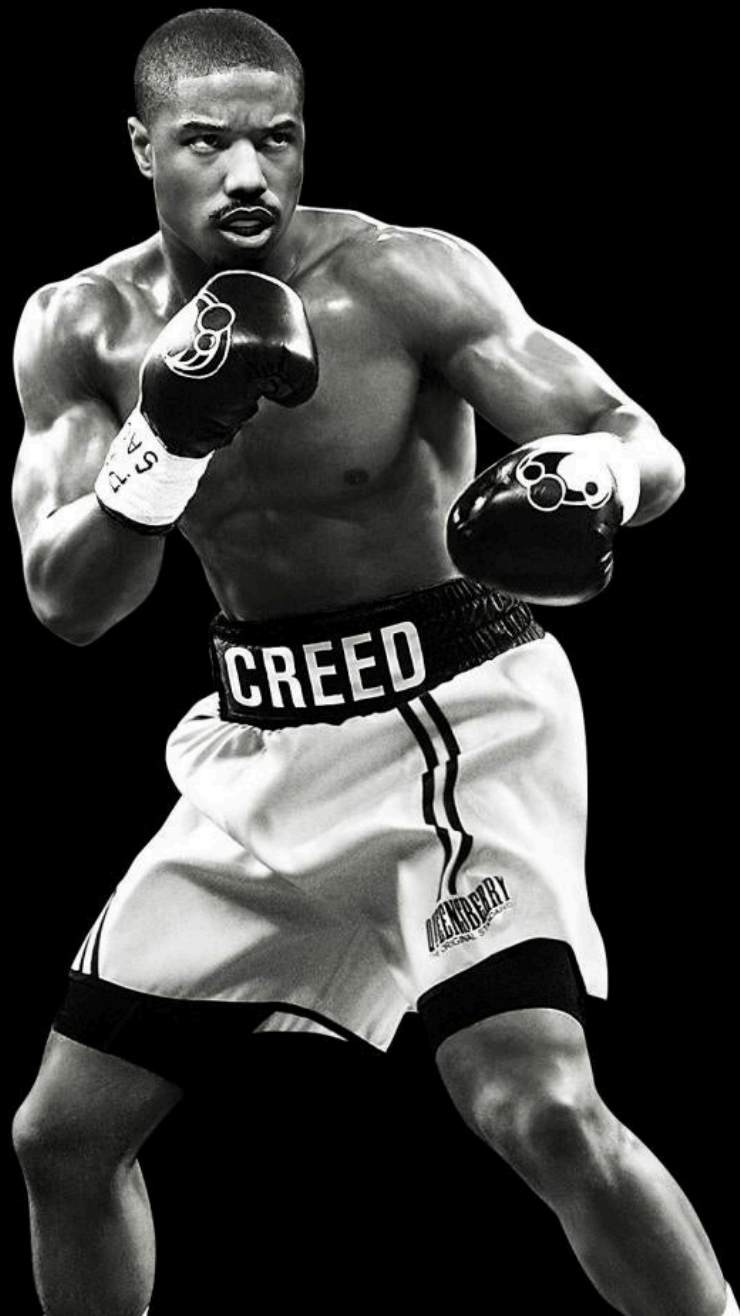
Però un filo di delusione c'è.
Poi, certo, se ripenso al primo attacco indiano all'accampamento, alla lotta con l'orso, talmente perfetta e magnifica da farci stare quasi in apnea ad osservarla, se ripenso a Glass che arriva in cima al dirupo e guarda l'orizzonte, a lui che incontra i bufali, a quelle cascate, all'impressionante caduta nel vuoto col cavallo, alle palpebre che infine si chiudono alla richiesta di Hardy, a quel respiro che appanna l'obbiettivo mentre abbraccia il figlio morto, potentissima immagine con quel viso quasi deforme e ghiacciato, ecco, siamo davanti a qualcosa di grande.

Se ripenso poi alla terribile scena del cavallo sventrato, alla fuga appena precedente con lo stesso, alle frecce che entrano nel fiume mentre Glass scappa nuotando, al magnifico, virile, definitivo, disperato scontro finale con la sua nemesi Fitzgerald ecco che sì, lo dico, ***The Revenant*** ha le stimmate del capolavoro. Ma le stimmate di solito si associano alla sofferenza mentre qui sembrano esser inferte dall'esterno, dalla regia.

Inarritu cita anche sè stesso in quell'incontro metafisico tra padre e figlio. Là, in *Biutiful*, era un bosco innevato, qua una chiesa diroccata. E basterebbe questa scena per capire quanto questo film giri intorno al nostro cuore senza colpirlo mai. Una location ancora più bella di quella di *Biutiful*, una vicenda ancora più drammatica (un giovane figlio ucciso è il *non plus ultra* del dramma) eppure, se paragoniamo le due scene, quella di Bardem e del giovane padre fanno sembrare questa quasi una commedia.

L'epico senza pathos diventa epico da letteratura. E il rischio che Glass diventi personaggio letterario anzichè qualcuno che per almeno due ore e mezzo ci sembri vivo e non cinematografico è alto. Forse le sue vicende familiari, la sua vendetta, il suo dramma umano di padre distrutto non riusciamo a viverlo fino in fondo è vero. Ma la sua voglia di vivere invece la percepiamo tutta. E la sua forza. E il suo essere quasi indistruttibile. Da uno che si chiama Glass non era scontato aspettarselo. Non c'è niente che vada più facilmente in frantumi del vetro, del cristallo. *Nomen omen* dicevano i latini. Glass, se li avesse davanti, riderebbe di gusto. Come con quell'indiano, con la lingua di fuori. Una sola, unica, meravigliosa risata.

***Giuseppe Armellini***
***ilbuioinsala.blogspot.it***

CREED
NATO PER COMBATTERE

CREED

Non credo sia possibile prescindere dalla saga di ***Rocky*** ponendosi di fronte ad un film come ***Creed*** ma siamo comunque costretti a vederlo come un capitolo a sè e non come "l'ennesimo sequel".

In fondo questo "spin-off" non ha pretesa alcuna di continuare la storia cominciata tanto tempo fa, nel 1976, ma di cominciarne una nuova. Non più con Sylvester Stallone alla regia, ma con **Ryan Coogler**, giovane cineasta alla sua seconda prova dietro la macchina da presa, uno di quelli che arriva dal mondo del cinema indipendente e che debutta in quello "che conta" con il peso di una delle saghe più amate di sempre sulle spalle. Il nuovo che avanza e, piano piano, prova a divenire la costante.

Tutte le cose nuove, però, necessitano di un passato alle spalle, di un punto da cui poter partire per poter cambiare. E ***Creed - Nato per combattere*** parte da ***Rocky*** per poter diventare altro. Il giovane **Adonis Creed**, figlio illegittimo del mitico **Apollo**, vuole seguire le orme paterne e farsi strada nel mondo della boxe senza affidarsi all'ingombrante nome del padre. Chiederà l'aiuto di un vecchio, stanco e solo **Rocky Balboa**.

Non è facile parlare di un film del genere, evitare i condizionamenti. Chi è cresciuto con la saga di ***Rocky*** farà fatica ad evitare paragoni o a non lasciarsi trasportare dalle correnti emozionali.

Di certo ***Creed*** non è un'operazione *amarcord*, nonostante le citazioni, i riferimenti e, appunto, la presenza di Stallone. Presenza ingombrante, perché l'ultrasessantenne attore americano ruba la scena a tutti. La rappresentazione del tempo che passa e che fa male, che ferisce, che azzoppa, che mette in ginocchio. Il simbolo di una vita che non fa sconti a nessuno, che tu sia un giovane nel pieno delle forze, un bambino non ancora nato, un vecchio spremuto/stremato. Ed è bellissimo il contrasto tra vecchio e nuovo, tra declino e promessa, tutto racchiuso in quella cornice di vita che è Philadelphia, la città che non fa sconti e che proprio per questo sforna i pugili migliori, arrabbiati e delusi, che riversano nella boxe la loro voglia di rivalsa.

Il confronto tra Rocky il poveraccio, che l'unica cosa che possedeva era il sentimento, il desiderio, l'amore e il giovane Adonis che potrebbe avere tutto il mondo ai suoi piedi ma che desidera guadagnarselo, conquistarlo, quasi fosse un giovane guerriero di altri tempi. Quegli stessi tempi che sono cambiati, con le galline che non sono più quelle di una volta e la musica elettronica o il cloud, le impennate delle moto e i club in cui è facile finire in una rissa.

Rocky non faceva mai a botte fuori dal ring, anche quando era solo un ragazzo di strada, Non c'erano le stesse luci e non c'erano le stesse ragazze, non c'era internet, non c'era niente se non persone vere e metodi antichi come il mondo per dimostrare di valere qualcosa, di non essere solo spazzatura.

Per tutti questi motivi, ***Creed*** ha l'ossatura di un classico ma segna un cambiamento. ***Creed*** è un film con la propria personalità che sembra voglia raccontarci proprio questa trasformazione, che poi è la trasformazione che ha subito e sta subendo il cinema.

***Creed*** non ha voglia di negare il passato ma non lo scimmiotta, sembra proprio volerci dire: ecco cosa è successo, ecco quello che era (da cui è impossibile prescindere) e quello che vorrei che fosse. Perché ciò che non cambia, muore inesorabilmente, divenendo ricordo sbiadito.

*"Ci sono io adesso"*, dice Adonis a Balboa. *"Il passato è passato, io sono il futuro, continua a vivere per me. Io sono qui"*. E a Rocky, che davvero non ce la fa più, che davvero è stanco perché ha combattuto tutta la vita e si è sempre rialzato, ti viene voglia di abbracciarlo e di dirgli *"ha ragione, non è ancora finita finché qualcuno raccoglie la tua eredità"* guardandolo in quegli occhi così espressivi e che, sono sicuro, gli varranno l'Oscar, per quanto importante possa essere un premio del genere.

Rocky siamo noi, noi siamo Adonis Creed, al di la della nostra età anagrafica.

Al di là di quel che può significare un film come ***Creed***, c'è comunque il valore tecnico di un lavoro magistrale, un piccolo gioiello. Basterebbe solo la scena del primo incontro per confermare quanto sto dicendo, basta osservare le dinamiche, la gestione dei personaggi e degli spazi, le scenografie, la fotografia e, ancora una volta, le scene d'azione, la cosa più importante (per me) in un film del genere: gli incontri di boxe. Che è vero, rimangono la parte meno interessante, ma quanto sono belli!

Non so se ***Creed - Nato per combattere***, sarà l'inizio di una nuova saga. Io spero di no, ma se continuassero a gestirla in questa maniera e la svincolassero da quella di ***Rocky***, forse avrebbe qualcosa da dire alle nuove generazioni. Staremo a vedere.

***Frank R.***
***combinazionecasuale.blogspot.it***

Disney
ZOOTROPOLIS

C'era una volta una piccola coniglietta che sognava di unirsi alle forze dell'ordine per debellare le ingiustizie e il bullismo della legge del più forte.

Con le sue colleghe, le eroine **Disney**, la minuta *badass* **Judy Hobbs** ha in comune solo la caparbietà: è una protagonista pienamente moderna, rappresenta la minoranza per antonomasia del regno animale (è una preda, ha una statura minuscola, ed è una femminuccia), ha due genitori vecchio stampo, di mente abbastanza aperta eppure legittimamente apprensivi, è infervorata da un *american dream* progressista, che pompa nelle vene intricate dell'agognata metropoli **Zootropolis**, un trionfo visivo, un'esplosione di colori, sfaccettature, sapori, una *varietas* incontinente e millimetrica di specie, intuizioni ed elementi costitutivi.

La sua parola d'ordine è puntualmente *"non arrendersi"*, ma il divario tra volere e potere la colpisce in faccia quando si ritrova svilita dal *mobbing* pregiudiziale dell'ufficiale capo della polizia che non ha intenzione di dare una chance alla prima della classe.

***Zootropolis*** è l'America, dunque, soprattutto nelle sue falle, nella difficoltà di dare e ricevere fiducia, nelle frustrazioni e nelle delusioni (la pecorella sfruttata dal sindaco), nella mancata corrispondenza delle nostre aspettative con la realtà (i più piccoli sono i più tosti, non solo nel caso di **Judy** ma anche in quello del "padrino" toporagno **Mr. Big**, e i nemici naturali possono rivelarsi amici insperati, come nel caso della volpe **Nick**), e la celebrità di cui all'improvviso ci investe può abbagliarci (**Judy** stessa cade nell'imbroglio "lombrosiano" per cui i predatori grandi e grossi sono cattivi per natura).

Proprio quest'ultimo discorso è il più interessante del film, che pone sullo stesso piano inevitabili buoni e cattivi programmatici, e nel colpo di scena finale ribadisce la necessità di annullare le sottovalutazioni pericolose e i confini controproducenti tra maggioranze e minoranze, un messaggio che riesce a passare senza ridondanze nel percorso istruttorio a tappe dell'azzeccata coppia protagonista, percorso forse risaputo e un po' meccanico a chi è avvezzo alla tipologia d'intreccio, commedia gialla che funziona più nel primo che nel secondo genere, ma oliatissimo e godibile.

A essere troppo invadente è piuttosto lo *"spammone"* nei confronti di **Shakira** e della sua canzone, ma è un peccato veniale per un *buddy movie* d'animazione democratico, intelligente e maledettamente divertente.

***Fiaba Di Martino***
***www.playersmagazine.it***

IL PONTE DELLE SPIE

**Spielberg** non si smentisce, continuando a stupire dopo anni di magistrale carriera. Con ***Il ponte delle spie*** cala la macchina da presa in un periodo storico molto intrigante, dipingendo con cuore grande il crudo scenario del 1957, apice della guerra fredda. Una guerra non combattuta con armi, ma con informazioni e tradimenti; dove non ci sono soldati armati di fucile, ma silenziose e invisibili spie, le quali se catturate sono disconosciute dai rispettivi governi, e che giocano a nascondersi e a profanare le informazioni tanto gelosamente custodite dalla controparte geo-politica.

Spielberg tinge di un freddo grigiore le inquadrature al fine di evidenziare il tipo di conflitto che afflisse quel periodo; dove la riservatezza politica e il nascondersi dietro falsi sorrisi caratterizzarono ambigui individui, posti in posizioni governative chiave, dai quali gli ambasciatori e i messaggeri dovettero imparare a diffidare per non incappare in pericolose imboscate diplomatiche, che avrebbero potuto degenerare in veri catastrofici incidenti.

La caratterizzazione dei personaggi è brillante, merito di quel paio di geniali sceneggiatori che portano il nome di fratelli Coen. **Tom Hanks** interpreta il brillante avvocato **James Donovan**, il quale si ritrova, suo malgrado, a giocare al gioco della guerra fredda, avendo dall'altro lato della scacchiera personalità politiche straniere di dubbia morale e di difficile decifrazione caratteriale. Armato esclusivamente della sua tagliente lingua da avvocato, già doverosamente e fortunatamente allenata per deformazione professionale nel ramo assicurativo, cerca di creare dei ponti diplomatici con la Germania dell'Est e l'Unione Sovietica.

Il film non solo presenta una delle più belle spie degli ultimi anni (un **Mark Rylance** da Oscar), ma riesce a stupire con colpi di scena nei momenti meno attesi; un film avvincente e pregno di significato, che andrebbe proiettato nelle scuole.

James Donovan rappresenta l'emblema degli Stati Uniti d'America, un uomo integro che mette in discussione il modello procedurale del caso giudiziario a cui sta lavorando, da lui giustamente considerato di parte, sottolineando l'importanza del sesto emendamento, e di come per essere "americani veri" si debba credere ciecamente nella Costituzione.

Spielberg si sente a casa propria parlando di alti valori etici e morali, accompagnando lo spettatore attraverso prima piovose e successivamente gelide ambientazioni; tra tutte le scene è impossibile non citare quella della costruzione del Muro di Berlino, il mortale sbarramento di pietra divisorio tra l'Est e l'Ovest.

La spia russa, verso la quale il film non lascia dubbio alcuno sui suoi scopi, è catturata e sottoposta a processo giudiziario. Donovan difende stoicamente il russo, compito che gli farà perdere quella popolarità guadagnata negli anni, arrivando a rischiare non solo la sua vita, ma anche quella della sua famiglia.

Parallelamente il film mostra la cattura di un soldato americano, al soldo della CIA, in terra sovietica, per il cui rilascio il governo degli Stati Uniti usa come merce di scambio proprio la spia russa; la vicenda non fa che evidenziare, ancora una volta, i moralmente discutibili giochi dell'Agenzia, pronta a obliare ogni traccia che la possa compromettere agli occhi del mondo.

L'avvocato si prepara così alla missione più difficile: recarsi in Germania per attuare lo scambio. Le cose si complicano quando uno studente americano viene arrestato per aver scelto di studiare l'economia comunista in terra tedesca; un incidente davvero sfortunato, esempio di brutalità e avversità che molte persone hanno dovuto subire in quel periodo oscuro.

Spielberg contrappone al lato più integro e perseverante dell'avvocato, gli aspetti più tragici di questo pezzo di Storia.

La morale che si evince da ogni sequenza e dialogo è che la comunicazione col proprio nemico è di fondamentale importanza, al fine di avvicinarsi a lui per capire le sue intenzioni e i suoi punti di vista, arrivando così a conoscerne i bisogni, con l'obiettivo comune di trovarsi entrambi in mezzo al ponte diplomatico appena costruito per poi ritornare dal lato da cui si è venuti.

Spielberg mostra ancora una volta la sua grandissima maestria cinematografica, imbastendo il film di un dualismo, esaltato dal montaggio, che sottolinea come un ponte sia un punto di congiunzione tra due ben distinti scenari di qualsivoglia natura, che bisogna assolutamente costruire; materializzando il concetto, in una geniale analogia, nel ponte fisico sul quale avvenne realmente lo scambio, il ponte di Glienicke.

Un thriller da brivido, ma che scalda il cuore, mostrando uno spaccato storico che avrebbe potuto condurre alla terza guerra mondiale, e sul quale è giusto e doveroso riflettere.

***Alessandro Pin***
***www.destinazionecosmo.com***

CAROL

**Carol** è la donna che dà il titolo al sesto film di **Todd Haynes.** Ma la vera protagonista è la giovane che di lei s'innamora: **Therese**.

Therese è molto giovane, non ha nemmeno vent'anni. È da poco fidanzata con un bravo ragazzo, e lavora in un negozio di giocattoli. Le bambole che la circondano dietro la cassa dove svolge le sue mansioni sono come la sua vita: una vita di porcellana, una vita da bambina, una vita ancora custodita.

A scombussolarla e a riplasmarne le fondamenta tutto d'un tratto arriva Carol, una donna adulta, molto più grande di lei, sulle spalle una pelliccia avvolgente e regale, e ferite tanto inestinguibili quanto inevitabilmente estranee a Therese, così pura, *"come un angelo venuto dallo spazio"*. Da parte di entrambe si accende come un incantamento, un riconoscimento l'una nell'altra che se per Carol è un dono commosso (perché consapevole della sua "natura", una colpa imperdonabile che alla fine la strapperà da sua figlia), per Therese è una burrasca sconosciuta, impetuosa e ipnotica, impossibile da fermare, ma anche un flusso di limpida magia, di passione cristallina.

Ed è esattamente questo la meravigliosa opera di Haynes, che muove l'altra faccia di *Lontano dal paradiso*, dove Julianne Moore si innamorava di un uomo dalla inaudita pelle nera e scopriva l'omosessualità del marito. Qui è invece la figura femminile a subire i lacci pregiudiziali dell'epoca, ma la denuncia rimane sempre sottotraccia (la bellissima scena del tribunale sta lì a confermarlo, con l'amara e sottaciuta epifania di Carol).

A contare e a centralizzare è il percorso di Therese, che s'infrange sulle prime "cose da grandi" e tocca per la prima volta il dolore, l'ingiustizia, il tradimento, la corruzione degli altri, camminando a piccoli passi fuori dalla sua casa di bambola e costruendone una propria, immersa nella pelle dura del reale, e delle sue illusioni incoscienti, così distanti dalla loro immagine riflessa (su una foto, su un vetro, su un dipinto).

Guardare ***Carol*** è come assistere ad un *mèlo* di Douglas Sirk sposato alle idee visive di Edward Hopper, riempito dalla modernità di due attrici magnetiche come l'inarrivabile **Cate Blanchett** e la leggiadra **Rooney Mara** che, a tratti, rievocano rispettivamente le grandi **Marlene Dietrich** e **Audrey Hepburn**, riprese da Haynes con una grazia e una classe sublimi – quelle camminate, quegli sguardi, quei controcampi che sembrano fiorire dalle inquadrature di *La donna che visse due volte*; quelle mani che tremano sulla cornetta, quei capelli che danzano nel vento, espressione dorata di un cinema che sembra esistere da sé, di una bellezza accecante. Tutto, dalla regia alla fotografia, dalle musiche struggenti al montaggio, è impeccabile e allo stesso tempo lancinante.

*"Dimmi almeno che sai quello che stai facendo".*

*"Non lo so. Non l'ho mai saputo".*

***Fiaba Di Martino***
***www.playersmagazine.it***

THE HATEFUL EIGHT

L'ultima diligenza per Red Rock sfreccia tra le nevi del Wyoming, portatrice di sventure che riserva ai suoi passeggeri carichi d'odio, conducendoli verso un emporio maledetto allestito con l'inganno e isolato dal mondo. Un covo di serpi che riversa in una sorprendente tridimensionalità scenica il *coup de théâtre* più inaspettato.

Sotto le sferzanti note di **Ennio Morricone**, che qui compone la sua prima colonna sonora originale per un film di **Quentin Tarantino**, si apre l'ottavo film di uno dei più illustri e appaganti maestri del cinema, il quale dirige un thriller western davvero notevole – seppur di epica durata –, che invita lo spettatore, intimandogli attenzione con un plot narrativo alla *Dieci piccoli indiani* di Agatha Christie, tinto di meccaniche *whodunit* alla Alfred Hitchcock, a una cena con efferati delitti in una sperduta baita avvolta da un'incessante bufera di neve.

***The Hateful Eight***, presentato come l'ottavo film di Quentin Tarantino, coinvolge otto personaggi principali, davvero interessanti e particolari, ognuno con un preciso scopo e una personalità che lo caratterizza in modo univoco ed eccezionale.

Il grandissimo **Samuel L. Jackson** (ormai alla sua quarta collaborazione con Tarantino) si confronta con il veterano **Kurt Russell** (già protagonista del film ***Grindhouse – A prova di morte***), i quali capeggiano l'intero cast, sfoggiando una magistrale interpretazione. Come non rammentare i compagni di spedizione ne *La Cosa* di John Carpenter (e sempre con Russell), da cui Tarantino trae ispirazione e scenario: uno sperduto accampamento in cui si inscenano morti orrende e lo splatter la fa da padrone.

Walton Goggins, **Michael Madsen** (un grandissimo ritorno di cui si sentiva la mancanza) e **Demián Bichir** sono assolutamente fantastici (la presenza di quest'ultimo include nel contesto politico anche l'odio degli americani nei confronti dei messicani); mentre **Bruce Dern** (il più apatico) sembra appena reduce dal film Nebraska, e il deludente **Tim Roth** (il più odioso) recita troppo sopra le righe, sopperendo alla grande assenza di **Christoph Waltz** (del quale referenzia stucchevolmente le mimiche e i gesti).

Tra tutti spicca l'unica donna (una **Jennifer Jason Leigh** da Oscar), la quale omaggia, in una diabolica e spaventosa posa fotografica, la Sissy Spacey di *Carrie – Lo sguardo di Satana*; la sua presenza in ogni inquadratura oscura chi le sta intorno, arrivando addirittura a essere la più amata dei personaggi.

Questi otto elementi, pieni d'odio (e allo stesso tempo odiabili e detestabili), si scambiano battute e frecciatine, alzando gradualmente (con molta pazienza, e soffermandosi sovente su primi piani alla Sergio Leone – il fascino di Tarantino per il cinema d'altri tempi sprizza da ogni soppesato fotogramma, gestendo abilmente ogni singolo dialogo) la tensione che lega gli otto in modo indissolubile.

Lo stile è ineccepibile, con i caldi colori del legno e del fuoco che accendono e agitano gli animi all'interno della sudicia baracca, contrapponendosi alle fredde tonalità invernali che si scatenano fuori dalla stessa.

Questo scenario (l'**Emporio di Minnie**) e centro nevralgico del teatro di posa, sul quale sembra costruito l'intero set, è infarcito di una cornucopia di dettagli che strizzano cautamente l'occhio allo spettatore (quasi infrangendo la quarta parete) – ma del resto il talento di Tarantino è il compiacersi nel far parlare anche gli oggetti di scena.

Il quadrato degli scontri è immerso in un contesto storico affascinante (appena post-guerra di secessione tra Stati Uniti e Stati Confederati d'America), sottolineando ancora una volta il giogo dei bianchi sugli afroamericani (dopo lo splendido ***Django Unchained***); una rivalsa perversa attuata come una squallida vendetta, che Tarantino mostra attraverso un flashback disturbante, ma che rientra nel suo pieno stile cinematografico.

Un grande cast per un film lento come la melassa, ma che intriga, tenendo incollato lo spettatore allo schermo (che dovrebbe supportare la risoluzione per il 70mm – formato nativo in cui è stato girato il film), sorprendendolo con iconici personaggi e frizzanti frecciatine che donano ai corposi dialoghi una pungente ironia.

Alla fine la candida neve si macchia di rosso sangue, il quale tinge interamente i volti di coloro che non hanno saputo partecipare abilmente al gioco di ruolo che sono stati costretti, loro malgrado, a inscenare. Una partita a scacchi tra sguardi profondi e mortali bluff che coinvolge otto giocatori, i quali cercano di sopravvivere e di perpetuare i loro loschi fini.

Non fidarsi di nessuno è la regola prima di questo sadico thriller di Tarantino il quale, seppur ama follemente i suoi personaggi dedicandogli fin troppe attenzioni, non rinuncia a rimproverare severamente quelli che non soddisfano i requisiti necessari per portare a casa la pellaccia, o meglio, la taglia.

***Alessandro Pin***
***www.destinazionecosmo.com***

LO CHIAMAVANO
JEEG ROBOT
皆はこう呼んだ「鋼鉄ジーグ」

**Enzo Ceccotti**, un ladruncolo che vive nella periferia romana, viene a contatto con una sostanza che lo rende invincibile e dotato di una forza sovrumana. Inizialmente pensa di sfruttare questi poteri per agevolare la sua attività criminale, ma cambia idea quando incontra **Alessia**, una ragazza orfana e svalvolata che crede che Enzo sia l'incarnazione del celebre *Jeeg – Robot d'acciaio*. La vita dei due è però minacciata dallo **Zingaro**, un piccolo ma feroce boss che vuole ottenere i superpoteri per mettere Roma a ferro e fuoco...

Il complimento più sincero che si può fare a ***Lo Chiamavano Jeeg Robot*** è che non sembra un film italiano. È girato al costo di un tozzo di pane secco e un po' acqua, ma mostra eccelsi valori produttivi; ha un cast composto prevalentemente da semisconosciuti, ma tutti recitano alla grande; è girato nella periferia di Roma, ma potrebbe essere quella di una metropoli di qualsiasi altra parte del mondo; ha uno script agile e immediato, ma capace di insinuarsi sottilmente nel cuore e nella mente dello spettatore, sembra un film ispirato ai film sui supereroi ma è un film di supereroi, a tutti gli effetti.

**Gabriele Mainetti** non finge e non simula: Roma è Roma, il dialetto è romano, la quotidianità è quella squallida di una periferia abbandonata a sè stessa.

La prima grande idea è relativa al contesto: la città, che subisce attacchi terroristici di non precisata natura, ha bisogno di un eroe che, come tradizione vuole, sarà il personaggio più improbabile. Il cavaliere ha sempre una dama da salvare, che anela un vestito da principessa e intanto si ingozza di yogurt e fantastica di eroi giapponesi degli anni '70. Il buono ha bisogno di una nemesi credibile, un supercattivo con la fissazione della pulizia, ultraviolento e magari con un trascorso a Buona Domenica e tanti sogni infranti risposti in un cassetto. Ecco la seconda buona idea: calare tutti i topos classici del genere in un contesto italiano, romano, unico nel suo genere e risultare perfettamente credibile, arricchendolo con alcuni veri colpi di genio (i graffiti cittadini, la scelta delle canzoni e delle location).

Poi c'è il cast, che ci mette del suo. **Santamaria**, forse anche grazie al suo *"understatement"* naturale, è perfetto nell'incarnare l'eroe schivo, confuso, solitario e misantropo redento. Le due grandi sorprese sono la brava **Ilenia Pastorelli**, una ex concorrente del Grande Fratello (per la serie: come trovare il diamante grezzo nella miniera di carbone...) all'esordio sul grande schermo, che anima un personaggio che riesce miracolosamente a mantenere una sua coerenza narrativa e funzionale dal primo all'ultimo minuto e l'eccezionale, pazzesco **Luca Marinelli** che conferisce ironia e spessore ad uno dei "villain" più godibili della storia del genere superoistico. Il suo "Zingaro" è assolutamente strepitoso e la caratterizzazione dell'attore perfetta: un po' Alex de Large, un po' Joker, un po' borgataro incazzato (a ragione...) col mondo intero.

***Lo Chiamavano Jeeg Robot*** è un film importante per molte ragioni: metriche, narrativa, transizioni, capacità di muovere la macchina da presa e utilizzare un linguaggio fresco, moderno e creativo sono tutti elementi che nel cinema nostrano non si vedevano da un pezzo o non venivano adeguatamente valorizzati. Non è perfetto, ma è il film di cui il cinema italiano aveva bisogno in questo momento. Resta ora da compiere l'ultimo gesto, questo davvero da super-eroe: convincere il pubblico nostrano che anche opere come queste meritano di esistere: noi restiamo tutti con te, perchè tu, tu sei Jeeg!!!

***Andrea Chirichelli***
***www.playersmagazine.it***

DEADPOOL

**Wade Wilson** (**Ryan Reynolds**), ex agente delle *Special Forces* e mercenario chiacchierone e fancazzista, ciondola per bar malfrequentati senza che la sua vita riesca a prendere una direzione precisa, finchè non incontra l'affascinante **Vanessa** (**Morena Baccarin**). Il grande amore tra i due è bruscamente interrotto dalla scoperta di un tumore in fase terminale da parte di lui che, pur di guarire, accetta di sottoporsi ad un esperimento di una società criminale che lo trasforma in un mutante invincibile ma orrendamente sfigurato. Assunta l'identità di **Deadpool**, Wilson si trasforma in un (anti)eroe e inizia a dare la caccia ai criminali che lo hanno reso un mostro agli occhi di tutti.

Da morir dal ridere, davvero. Col senno di poi è facile dire *"bastava pensarci"*, eppure ci sono voluti più di quindici anni per portare ***Deadpool*** al cinema e, soprattutto, portacelo così. Bastava prendere tutto quanto visto e sentito in tre lustri di produzioni superoistiche e, semplicemente, irriderlo. Tanto è servito per trasformare ***Deadpool*** nella commedia più divertente degli ultimi anni e nel film che segnerà un punto di non ritorno per le produzioni del genere presenti e future.
Così, se in Dc stanno iniziando a preoccuparsi a causa dell'eccessiva autorialità dell'imminente ***Batman vs Superman***, in Fox si fregano le mani per aver puntato tutto su uno script che passa 100 minuti a prendere in giro tutto quello che può avere anche solo minimamente a che fare con l'universo dei supereroi. Più di *Ant-Man*, più de *I Guardiani della Galassia*, più di tutti.

***Deadpool*** è ruffianissimo.

Non c'è espediente visuale (*slo-mo* in quantità industriale, *CG* mai ostentata ma inserita là dove serve, i titoli di testa e la clamorosa sequenza *post credits*) o verbale (protagonista che si rivolge direttamente al pubblico, personaggio che prende in giro l'attore che lo interpreta e la casa di produzione, citazioni, riferimenti, volgarità assortite...) che non venga utilizzato per suscitare la risata a denti stretti o la sghignazzata rumorosa. Bisogna aver fiducia, stare al gioco e lasciarsi trasportare senza opporre resistenza.

A crederci per primo è **Ryan Reynolds** che compie la sua catarsi finale. Dopo un periodo terribile, costellato di flop e iniziato proprio con *Lanterna Verde*, l'attore trova la sua maschera ideale e dà a ***Deadpool*** un'identità precisa e immediatamente riconoscibile.

Tutti i comprimari funzionano alla grande, a cominciare dall'assurda coppia di mutanti (solo due, perchè gli altri costavano troppo...) messi accanto a ***Deadpool*** come improbabili partner (***Colosso*** e ***Testata Mutante Negasonica***) e, per una volta, anche i cattivi, antipatici quanto basta.

Trionfale al botteghino, a fronte di un costo risibile, ***Deadpool*** conferma che la prima regola del cinema è intrattenere. Spogliato da ogni pretesa di autorialità, cazzone e cretino come pochi, il film segna la nascita di una nuova e brillante stella nel firmamento dei supereroi, una supernova capace di oscurare tutte le altre.

Il rischio di essere inondati da cloni malfatti c'è, ovviamente, ma c'è un tempo per ogni cosa e ora è quello di andare a vedere ***Deadpool*** e ridere di e con lui.

***Andrea Chirichelli***
***www.playersmagazine.it***

TOM CLANCY'S
THE DIVISION™

Dopo due *closed beta* e un'*open beta pubblica*, ***The Division*** non è stata una sorpresa come accade per altri titoli: sulla bontà del gameplay e della formula c'era già un punto fermo, ma sulla durata del divertimento e sull'interazione con altri player c'erano ancora diverse perplessità. Beh, a diversi giorni dal lancio una delle affermazioni che si sente più spesso è *"The Division è una droga"*. Di solito una frase del genere è un ottimo segno per un videogioco!

L'idea di base non è di per sè innovativa e prevede una New York (splendidamente ricostruita) abbandonata a seguito di una devastante pandemia di quello che pare un ceppo di vaiolo. Civili e forze dell'ordine hanno ormai gettato la spugna quando entriamo in gioco noi, Agenti della Divisione, l'unica unità tattica formata per agire in situazioni di estrema crisi. *Quando la Società crolla, inizia la nostra missione*, questo è il motto della Divisione. Partendo da Brooklin con un brevissimo tutorial, ci sposteremo in elicottero a Midtown Manhattan (tutto il gioco si svolge qui) per cercare di rimettere in piedi quello che resta della città martoriata durante il *Black Friday*, attraverso la diffusione di banconote infette (diabolico!).

Inizieremo la nostra avventura dalla Base Operativa allestita vicino al Madison Square Garden (presso l'Ufficio Postale di NYC): qui avremo le prime informazioni e le prime direttive sul da farsi oltre ad una panoramica dei vari padiglioni che sarà nostra cura rifornire e rimettere in funzione. Dipartimento Medico, Tecnologico e della Sicurezza andranno potenziati e ricostruiti portando a termine le missioni principali e i vari incontri sparsi per la mappa, che danno accesso a risorse da spendere nella base per sbloccare importanti funzionalità.

Le missioni purtroppo non sono così varie (anche se le location e l'atmosfera lo sono, e questo aiuta molto): in generale si tratterà di recuperare un oggetto importante, far ripartire un macchinario e difenderlo, sgombrando aree dai nemici fino ad uno scontro finale con nemici decisamente più ostici. La salsa è più o meno sempre questa, ma giocato con amici l'interesse resta comunque sempre vivo.

Su espressa richiesta di **Ubisoft**, le recensioni ufficiali non sono andate live fino a diversi giorni dopo il lancio effettivo perchè, come spesso accade in giochi di questo tipo, i server non sarebbero stati ancora popolati e grande parte del divertimento sarebbe stata impossibile da testare. Ma di che tipologia di gioco stiamo parlando? Siamo di fronte ad uno sparatutto in terza persona openworld, con elementi RPG ed MMO. Un mix innovativo! Oppure no? Beh... sì e no. Certamente la formula è originale e in pochi hanno fatto qualcosa come questa, ma a mio modo di vedere le similitudini più calzanti si trovano con quel capolavoro openworld di Rockstar Games che è ***Red Dead Redemption*** (fatti salvi gli elementi RPG).

La formula è la seguente: un mondo openworld dove fare incontri casuali, missioni primarie e secondarie o semplice raccolta di materiali, con la presenza di altri players che possono cooperare o rendersi ostili. Tutto questo funzionava già in maniera egregia nel Far West (senza scomodare *World of Warcraft* o altri titoli MMO che palesemente hanno aperto la strada a gameplay di questo tipo).

Cosa cambia però in ***The Division***? Sicuramente l'approccio al "loot" tipico di un RPG, il sistema di leveling del personaggio e la Zona Nera, vera particolarità di TD dove le meccaniche PvP e PvE si fanno pesantemente importanti.

La Zona Nera è un'area infetta al centro della mappa, abbandonata da tutti, salvo i disperati che la spazzolano per trovare bottino di valore. In questa zona infatti si possono trovare oggetti molto interessanti, nonchè saccheggiare e uccidere altri player per derubarli di quello che hanno trovato prima di noi. Il livello del nemico è generalmente alto e si suddivide in 6-8 aree con difficoltà crescente. Gli oggetti che recuperiamo sono contaminati: per poterli usare all'esterno della ZN dovremo "estrarli" con un elicottero e li troveremo in uno dei nostri depositi. Fare team con amici qui è fondamentale se vogliamo sopravvivere: altri players (ed NPC) si avvicineranno come avvoltoi quando cercheremo di estrarre i nostri preziosi e se per caso un altro Agente ci uccidesse diventerebbe immediatamente marchiato come Traditore. Un traditore riceve un piccolo teschio sopra la spalla e da quel momento la caccia all'uomo è aperta: uccidere un traditore dà premi extra quindi un traditore solitario non avrà vita facile!
Un traditore che sopravvive a diversi attacchi aumenta il proprio livello e la propria taglia fino a ricevere un premio, se riesce a farla franca.

I crediti che si accumulano in questa zona servono per fare acquisti dai venditori agli ingressi della ZN e non possono essere spesi altrove, così anche come il grado giocatore di quest'area resterà qui localizzato.

A Manhattan avremo 30 livelli da scalare per arrivare al vertice della catena alimentare e potremo fare esperienza tramite le missioni primarie, da soli o anche affrontando quelle di grado superiore al nostro, purchè accompagnati da altri player di livello adeguato.

Giocare una missione di 2-3 livelli sopra al nostro non è impossibile e, con molta attenzione, potremo aiutare i compagni senza finire a terra troppo spesso, ma negli scontri a fuoco i nostri proiettili varranno davvero poco, quindi starà a loro fare il grosso della fatica. Supportateli distraendo il nemico o curando le loro ferite.

Raggiunto il livello 30 si aprono alcune possibilità di Sfida, per rifare alcune missioni a livello molto superiore, ma poco altro è al momento presente sul piatto per estendere l'esperienza. Speriamo non sia tutto affidato a DLC a pagamento, ma tramite l'aggiunta dei vociferati *Raid* in stile ***Destiny*** o altre modalità che ridiano voglia di giocare a chi ha già sbloccato tutto.

Grazie all'xp potremo equipaggiare armamenti ed equipaggiamento migliore e, grazie allo sblocco dei Dipartimenti della Base, svilupperemo abilità passive, talenti e vantaggi, da mixare negli slot disponibili per creare il nostro agente ideale, che potrebbe essere più portato per il supporto (con rianimazioni a distanza), per la difesa (con scudi balistici) o votato al potere offensivo (con torrette, granate adesive...).

Potremmo anche voler cambiare alcune *stats* legate al nostro equipaggiamento e all'interno della base potremo addirittura fare questo "riqualificando" uno specifico oggetto. La gestione del personaggio avviene in maniera relativamente semplice (così come la gestione della mappa), tramite menu trasparenti che compaiono in sovraimpressione attorno all'utente e non distolgono troppo dall'azione.

Le armi sono poi gestite tramite alcuni slot che permettono di personalizzarne la bocca da fuoco, il mirino, il caricatore, l'impugnatura o il colore; questo permetterà di aumentare il DPS dell'arma o gestire parametri come il rinculo, la gittata...

Tecnicamente ci troviamo di fronte ad un prodotto spettacolare sotto il profilo poligonale e del dettaglio, oltre che della resa atmosferica e particellare che crea giochi di luce e situazioni vibranti e credibili.

La quantità di dettagli per le strade di *midtown* è assolutamente strabiliante e questo invoglia all'esplorazione di strade altrimenti anonime e poco stimolanti. Le aree delle missioni sono varie e ben differenziate e ci portano dalla metropolitana ai tetti, passando per centrali di polizia, fabbriche, grandi magazzini e altri luoghi particolarmente iconici che non vi voglio svelare!

Il framerate è costante a *30fps*, ma ho notato diverse volte un leggero *lag* dei server, in particolari circostanze con gruppi di almeno 4 agenti e molti nemici schierati.

Su XBOX One, lo *streaming* delle texture e il tempo di caricamento delle stesse sui poligoni del mondo è ancora davvero lento (così come lo era durante la beta) e spero che una *patch* possa alleviare questo pesante difetto. La struttura dei menu e dei controlli è di tipico stampo "consolaro" e la versione PC non beneficia di mouse e tastiera in questo frangente.
La versione PC è, com'era lecito aspettarsi, molto più prestante sul versante grafico pur richiedendo, per girare dignitosamente, almeno un processore *i7-3770* e una *GeForce GTX 970* (o similare).

Il versante sonoro mi ha invece piuttosto deluso: la colonna sonora è davvero scialba e i suoni delle armi non sono realistici quanto vorrei, anche se, nel complesso, accettabili.

C'è poco altro da dire. Nella Manhattan devastata dal vaiolo non ci sono molti suoni e in alcune aree solo dei vetri che si infrangono o un allarme che scatta rompono il silenzio. In termini di atmosfera, sicuramente ci siamo. Giocare a ***The Division*** è *"una droga"* e le prime ore voleranno letteralmente, complice la resa magnifica della New York del titolo **Ubisoft**. Le meccaniche di gioco funzionano bene: cooperare con altri player è divertente e appagante e il *loot* abbastanza generoso da non lasciarci frustrati dopo un'estenuante sessione di gioco.

La Zona Nera rappresenta una sfida rischiosa ma gratificante. L'incognita è rappresentata dal *levelcap* che non ha più molto da offrire al giocatore, se non qualche missione da rigiocare o TANTO tempo libero per trovare le centinaia di collezionabili sparsi per la città. Senza dubbio un ottimo risultato per questo nuovo *franchise* di **Ubisoft**.

***Juri Cristini***
***www.gamescollection.it***

Non lasciatevi ingannare. ***Street Fighter V*** è prima di tutto un sistema economico, quindi un videogioco. Anzi, l'ultimo picchiaduro di Capcom è il punto d'incontro di più economie che, oramai da diversi anni, si fanno una spietata concorrenza sulla scena videoludica.

Offre un sistema di vendita tradizionale, per cui si paga una certa somma per acquistare un prodotto, ma ci sono (anzi, ci saranno) un bel po' di acquisti in gioco, con contenuti supplementari pagabili con soldi veri (costumi extra, nuovi personaggi e così via). Infine c'è il massiccio supporto per l'***e-sport***, che nasconde (senza troppa convinzione) la volontà di trasformare i videogiocatori in spettatori, grazie ai famigerati servizi di streaming online come **Twitch** e **YouTube**, così da poter fare soldi con la pubblicità e le sponsorizzazioni.

Dopo ciò, quasi in sordina, arriva il gioco vero e proprio che, mai come in questo caso, sembra solo il *MacGuffin* di tutto il resto.

Ad essere sinceri il sistema di combattimento è probabilmente uno dei più rifiniti della serie, capace persino di rivaleggiare con quello dell'ottimo terzo capitolo, ma il punto non è questo e, parlandone, rischiamo di farci sfuggire la vera essenza di ***Street Fighter V***.

Giocandoci la sensazione non è solo quella di maneggiare un titolo incompleto, visto che ancora manca di moltissimi contenuti, ma proprio di avere di fronte qualcosa di mostruosamente razionale nella lucidità con cui tende a rinnegare con una violenza sistemica qualsiasi forma che gli è stata propria, come se ne vergognasse.

***Street Fighter V*** è un applicativo sociale, non un vero e proprio videogioco. Non è il seguito di *Street Fighter IV*, ma qualcosa che ne ha preso le sembianze e che mira a espandersi all'infinito. È una *slot machine* in cui suoni, luci e colori sono funzionali alla permanenza di fronte alla macchina.

Il sacrificio delle modalità classiche, che saranno inserite in futuro, non è casuale, ma retorico. Con ***Street Fighter V***, Capcom ha dichiarato che tutte le distrazioni dal vero fulcro del progetto sono degli extra sacrificabili. Arriveranno, ma con calma, quando già i numeri saranno a favore della visione fondante.

Così i personaggi non hanno più storie, se non stupidi riempitivi di facciata per dimostrare che qualcosa viene dato a tutti, mentre si presuppone che il resto lo si acquisti... Anche perché è vero che tutti i contenuti saranno sbloccabili giocando (mi riferisco ai costumi e ai personaggi) ma i tempi per farlo saranno biblici, nell'ordine delle centinaia di ore, nemmeno delle decine... Quando chi ha una vita capirà che è impossibile farcela da soli, il sistema sarà lì a ricordargli che può vendergli il suo tempo, senza bisogno di penare.

Il vero premio diverrà quindi non giocare per ottenere insulsi costumi che chiariranno fuori di dubbio la natura di bambole dei combattenti, come già avviene in altri picchiaduro tipo i *Dead or Alive*. Il resto, come si suol dire, sarà celebrazione rumorosa dell'apparenza.

***Simone Tagliaferri***
***lafinestrachiusa.blogspot.it***

UNRAVEL

In fotografia la **sfocatura** ha diverse funzioni e può essere usata in molte maniere. Solitamente la si ottiene aprendo molto il diaframma dell'obiettivo. Più il diaframma è aperto, più l'area di messa a fuoco diminuisce. Ovviamente mi sto riferendo a una sfocatura consapevole, non a quella che deriva dalla poca esperienza. Il processo tecnico per cui questo è possibile è ovviamente più complesso di quel che potrebbe sembrare leggendo queste poche righe, ma in questo contesto dovete accontentarvi.

Sicuramente chi ha curato il lato artistico di ***Unravel*** deve essere un amante dell'arte fotografica, altrimenti non si spiegherebbe la cura posta nella resa della luce e, soprattutto, non si spiegherebbe un uso così intenso del fuori fuoco. ***Unravel*** è un *platform puzzle game* profondamente fotografico.

**Yarny**, il pupazzo protagonista, viaggia lungo scenari costruiti su due piani distinti, ma fusi alla perfezione. Da una parte c'è il grande realismo del primo piano, con terreni e oggetti modellati con cura maniacale ed estremamente nitidi, dall'altra ci sono i fondali, continuazioni naturali del primo piano, ma perennemente fuori fuoco.

Non si tratta solo di una scelta stilistica fine a se stessa, ma è un modo per intrecciare i temi fondamentali che compongono la narrazione. C'è una dichiarazione esplicita di plausibilità del racconto, del suo essere accaduto nel mondo (quella terra, quegli alberi, quei sassi...) e allo stesso tempo c'è l'espressione della dimensione sognante dell'intera storia, di cui **Yarny** collega le parti attraversando i luoghi dove è stata vissuta per rivivificarla, cioè per ridare nitidezza a delle fotografie contenute in un vecchio album.

In ***Unravel*** tutto è malinconia e ricordo. Il ritmo in un certo senso dolente dell'azione viene avvolto dalla fisicità del filo che compone il pupazzetto rosso, unico strumento con cui si possono risolvere i vari puzzle ambientali. La progressione delle ambientazioni sottolinea la dimensione temporale dell'intera avventura, con gli oggetti abbandonati che diventano memorie, le cui incrostazioni oppongono una resistenza naturale al flusso dei ricordi. Anche la luce si piega al racconto, diventando calda o fredda a seconda della situazione.

In fondo l'obiettivo degli sviluppatori è chiaro: narrare una vita, affermandola attraverso la morte e chiudendone il ciclo con una rinascita. Che ci siano riusciti o meno è poco interessante, anche perché è facile intravedere una certa retorica nel raccontato. Molto più importante è convenire sulla loro capacità di sfruttare mezzi espressivi mutuati da altre arti trasformandoli in materia ludica. In questo ***Unravel*** ha parecchio da insegnare a molti altri videogiochi.

***Simone Tagliaferri***
***lafinestrachiusa.blogspot.it***

# MA QUALE GAMEPLAY STO CERCANDO?

**Serata libera.** I bimbi dormono, la moglie è fuori, la casa è in ordine e silenziosa. Lavatrici fatte, lavastoviglie che sta andando, TGM chiusa: è tempo di giocare, giusto per il piacere di farlo, con davanti almeno 3 ore senza nessuna distrazione se non quelle date dal gameplay.

Scorro i titoli in libreria Steam, sfilo qualche copia retail dallo scaffale del backlog, accedo ai vari marketplace delle console casalinghe... Poi mi ricordo di aver comprato *Alien: Infestation* per Nintendo DS pochi giorni prima, trovato a un prezzo ridicolo in un cestone dopo che per mesi, al tempo della sua uscita, non ero riuscito ad acquistarlo a un costo ragionevole.

Mi sale la scimmia di provarlo, aprire la confezione, sentire il profumo del manuale, inserire la cartuccia nel New 3DS XL regalatomi a Natale e farlo partire. Quindi mi sale il panico, pensando ai tanti titoli tripla A che mi guardano da mesi, desiderosi di essere lanciati e assaporati in una serata come questa, quando tutto è al suo posto e mi ci potrei dedicare con la dovuta calma... Ma quella cartuccia datata continua a tormentarmi. Quando la prendo in mano, però, non riesco a lasciarmi convincere.

Mi faccio la doccia, controllo la mail, guardo la chat condivisa dalla redazione, quindi ricomincia tutto da capo. **Perché non gioco e basta?**

Il fatto è che quando si ha *"poco tempo e troppa fame"* (*Il pescatore* – Fabrizio De André, 1968), si corre il rischio di rimanere degli eterni indecisi. In questa occasione, il dubbio è quello di sprecare un'opportunità che non so quando si ripresenterà, dove con "sprecare" intendo dedicare un paio d'ore (perché ormai sono quelle che mi rimangono, prima di andare a dormire) a un titolo vecchio, quando ho a disposizione una dozzina di titoli appena usciti e che andrebbero giocati adesso, per evitare di rimanere troppo indietro. **Eppure non riesco a scegliere.** Mi sento come quell'asino affamato che, indeciso su quale balla di fieno affondare il muso, finisce per morire di fame.

Il tempo scorre, una notifica di *WhatsApp* mi distrae, mi metto a cercare un articolo che avevo letto e che mi è stato chiesto di recuperare, quindi metto su l'acqua per una tisana e mi lascio scivolare dalle dita un'altra buona mezz'ora. Mentre bevo mi chiedo se è sempre stato così; se anche quando la vita era meno frenetica mi facevo tutte queste domande o se cliccavo su play e basta.

Faccio mente locale e ricordo distintamente che, allora, tutto era molto diverso: pochi giochi, pagati salatissimo, scelti magari dopo due settimane di indecisione perché i soldi a mia disposizione erano contati, e se anche sbagliavo a comprare un gioco era quasi un dovere morale quello di finirlo, che mi piacesse il gameplay proposto o meno. **Ero un player più contento? Diamine: sì.** In quest'ottica, ho sempre ammirato molto gli amici che si sono specializzati in un genere. Penso a Luca, che trascorre mesi interi sullo stesso racing per limare qualche centesimo sulla pista d'elezione; ad Andrea, che tira l'alba tra un turno e l'altro dell'ultimo *Civilization* uscito; a Federico, per il quale esisteva solo *Pro Evolution Soccer* e che adesso considera *FIFA* l'unico passatempo ludico possibile. **Zero domande, solo gameplay.**

Lavo la tazza della tisana, accendo il portatile e mi metto a scrivere di quello che sta accadendo, perché magari non sono il solo ad avere questi dubbi, perché magari qualcun altro, adesso, passa dalla cucina al salotto chiedendosi quale videogame far partire prima che il nuovo giorno rimetta tutto in equilibrio, chiedendogli di svegliarsi per andare al lavoro senza prevedere nuovi spazi di libertà entro i quali farsi venire i dubbi su cosa giocare.

E adesso che sono alla fine di questo articolo, l'ora di spegnere tutto e andare a dormire è giunta. Forse è stato giusto così, o forse avrei dovuto giocare, giusto per il piacere di farlo, senza pretendere altro se non il gameplay, qualunque esso fosse.

***Roberto Turrini***
***www.thegamesmachine.it***

35
Breaking
56
Bad

Non sono un divoratore di Serie TV. Credo che le serie, data la loro lunghezza, possano essere persino meglio di un film, ma sicuramente rubano più tempo e per un appassionato il tempo non è proprio denaro ma ci va vicino.

Forse per questo, forse perché è l'ultima cosa che ho visto (seppur in ritardo clamoroso), dovete prendere con le pinze quel che state per leggere su quella che forse è la serie più di successo mai uscita per il piccolo schermo: sto parlando di ***Breaking Bad***, di **Vince Gilligan**.

Ecco, parlo di serie più di successo perché è rarissimo che un prodotto, qualunque esso sia, riesca a mettere d'accordo critica e pubblico in maniera ASSOLUTA. Andate a vedere su *IMDb*, andate a leggervi le varie recensioni. Chi non ha apprezzato o è rimasto freddo di fronte questa opera monumentale è sicuramente una minoranza, una minoranza assoluta.

Consideriamo anche che ***Breaking Bad*** non è una serie per tutti o meglio, non parte come una serie per tutti, non è un serial che si basa esclusivamente sull'azione o sul colpo di scena, non è *The Walking Dead*, non è *Lost* né *The Sopranos* o *Game of Thrones*, non è accomunabile a nessuna delle serie più di successo (belle o brutte che siano) degli ultimi anni. Si tratta anzi di un progetto atipico che esula dai canoni comuni che regolano le dinamiche televisive, a metà tra realismo e *esager*. E forse il successo di ***Breaking Bad*** sta proprio in questo, tralasciando gli aspetti tecnici che molto spesso, per lo spettatore comune, passano in secondo piano.

**Walter White** è un professore di chimica di Albuquerque. Vive con la moglie **Skyler**, incinta della loro secondogenita, e il figlio **Walter Junior**, affetto da paresi cerebrale. Alla soglia dei suoi cinquant'anni, a Walter viene diagnosticato un **cancro** ai polmoni. La traumatica scoperta metterà in crisi l'uomo, preda di una vita poco soddisfacente, che deciderà (per pagarsi le cure e dare un futuro alla sua famiglia dopo la propria dipartita) di mettere le proprie conoscenze chimiche al servizio della produzione di metanfetamina. Ad affiancarlo ci sarà **Jesse Pinkman**, suo ex studente e spacciatore di poco conto.

Si tratta di **5 stagioni**, 5 capitoli veri e propri di una serie caratterizzata da una forte unità: tutti gli episodi sono strettamente legati tra loro e viene meno, in un certo senso, il concetto stesso di episodio.

***Breaking Bad*** si sviluppa in verticale, non in orizzontale. Potremmo quasi dire che ogni stagione è un capitolo di quest'opera che non cede mai il passo, che non cala mai ma che anzi cresce fino a quello che io definisco il suo vertice (la quarta) per poi assestarsi su un finale in cui tutti i nodi tornano al pettine.

52 episodi di 45 minuti l'uno in cui uno sviluppo lentissimo permette alla storia di prendere il volo. Alla fine anche lo spettatore meno attento noterà come tutto, qualsiasi elemento di primo o secondo piano, abbia la sua precisa collocazione e il suo preciso scopo all'interno di un disegno ben definito.

In questo **Vince Gilligan** è stato ineccepibile, un vero e proprio maestro in grado di programmare un'opera di cinque atti in cinque anni senza cedere di una singola puntata.

Alla fine persino quelli che sembrerebbero essere gli unici difetti della serie (dispersione e accumulazione) sono giustificati perché tutti - ma davvero tutti, nessuno escluso - perfettamente funzionali alla trama.

**Walter White** è l'uomo medio americano. Uno che per mantenere la famiglia fa due lavori, uno la cui vita non ha assolutamente qualcosa che lo renda speciale, un uomo come tanti che un giorno si ritrova a combattere contro qualcosa che non è come tante: un **cancro**.

Ora, per me il cancro è il male assoluto, qualcosa che ti divora dall'interno e che si espande, rubandoti tutto, trasformandoti in qualcosa di diverso. Il cancro è la morte che prende forma. Quindi trovo plausibilissimo il cambiamento che trasforma il mite Walter in qualcosa di nuovo, un bugiardo che, nel corso della storia, dimostrerà più volte di essere divenuto un malvagio.

La malvagità di Walter è machiavellica ma all'occorrenza anche violenta. Il suo comportamento va al di là della pura e semplice avidità o della necessità.

Mr. White, puntata dopo puntata, diventa egli stesso, metaforicamente parlando, un drogato. La sua condizione di "cuoco" di metanfetamina prima e re dello spaccio di droga dopo, gli dà la possibilità di fare quel che gli era stato precluso tanti anni prima: dare un senso alla propria esistenza, sentirsi vivo soprattutto quando la morte è alle porte, avere il potere proprio quando si è reso conto di non avere nessun potere.

Per questo diventa assolutamente plausibile il mutamento mefistofelico,

diventano plausibili le bugie, gli inganni e la rabbia. Intorno a lui un mondo intero, una serie di personaggi che grazie all'incredibile approfondimento psicologico diventano umani e più che umani: la moglie **Skyler**, il figlio **Walter Jr**, il cognato **Hank** e la cognata **Marie**.

Per non parlare del socio-nemico/amico **Jesse Pinkman**, co-protagonista della serie, o degli avversari di Walter (in arte **Heisenberg**) tra cui spicca **Gustavo Fring**, re della droga e personaggio perfetto interpretato in modo perfetto da **Giancarlo Esposito**, e **Mike**, killer alle dipendenze di Gus. C'è tempo per approfondire persino i personaggi minori, c'è tempo per ridere grazie all'avvocato **Saul Goodman** (**Bob Odenkirk**), per commuoversi con scene estremamente drammatiche, per esaltarsi con colpi di genio e frasi ad effetto mai banali. E allora si salta sulla sedia per un ***"I'm the danger"*** o un ***"Say my name"***, ci si alza dalla poltrona quando ti ammazzano il personaggio preferito - *e ce ne sono parecchie di morti eccellenti e violentissime* - o si esclama ***"WTF"*** quando quello che non ti aspettavi, immancabilmente, succede.

***Breaking Bad*** è stata una delle serie più fortunate di tutti i tempi: ha fatto incetta di **Emmy** e **Golden Globe**, ha vinto di tutto ed è stata record di ascolti. Niente male per una serie che nessuno voleva produrre e che più di un attore ha rifiutato. I motivi non sono difficili da capire: ***BB*** parte da un presupposto atipico e non solo ha come protagonista un personaggio negativo (non un antieroe ma un vero antagonista), ma descrive l'ascesa/discesa negli inferi di un uomo medio, di una persona come ce ne sono tante.

Fa sorridere che una delle serie più fortunate di tutti i tempi sia allo stesso tempo regolata dalla fortuna. Tutto quel che avviene in ***Breaking Bad***

sembrerebbe essere regolato dal caso per quanto programmato, voluto e pianificato. E alla fine il senso di impotenza o di potenza dei vari personaggi sembra accrescere proprio per questo motivo. Le manipolazioni di cui si rende protagonista **Heisenberg** sono tutt'altro che lasciate al caso e questo rende il personaggio forse uno dei più crudeli e letali mai creati per il piccolo schermo.

Tutto funziona in ***Breaking Bad***. Tutto è perfetto: i dialoghi, la sceneggiatura, gli attori, le musiche. **Bryan Cranston** si rivela un fenomeno, in grado di cambiare espressione all'istante e di farci rizzare i capelli in testa. **Aaron Paul**, perfettamente in parte, non sfigura al suo fianco e i due, insieme, sono la coppia perfetta. Ma il livello è comunque alto in tutti i campi e persino la puntata apparentemente più inutile e lenta (***The Fly***) diventa l'occasione per dimostrare che ***BB*** non è una semplice serie di consumo e che chi vi partecipa non è stato messo lì per caso.

E alla fine, quando il finale arriva, che esalti o no, che soddisfi o meno, si capisce benissimo di aver assistito ad un capolavoro e si rimane impietriti di fronte allo schermo, chiedendosi cosa ne sarà adesso della propria vita, dove e come trovare qualcosa che almeno si avvicini ad una delle migliori serie TV di tutti i tempi. Perché di questo si tratta, quando parliamo di ***Breaking Bad***. E, mentre ne parlo, sento l'inadeguatezza delle mie parole e di questa recensione. Perché di cose come queste sarebbe meglio tacere e abbandonarsi alla visione. Anzi, se non l'avete ancora vista correte, che siate appassionati o no, perché ne vale davvero la pena. Credetemi sulla parola.

***Frank R.***
***combinazionecasuale.blogspot.it***

THE X FILES

Se la verità è là fuori probabilmente si sta fingendo morta per essere lasciata in pace da ***Carter&Co***. Il revival di ***X-Files*** ha infatti dimostrato che la serie non ha più nulla da dare ma solo da prendere.

Gli ascolti hanno rimpolpato i ratings della **Fox** che è riuscita, con il minimo sforzo, a riattualizzare e rinfrescare quanto basta un prodotto altrimenti legato all'età vintage della TV: formato minitaglia per la nuova stagione di una serie storica e amatissima, fan dedicati e appassionati che hanno tenuto viva l'attesa meglio di qualsiasi strategia pubblicitaria mirata, ed ecco che la serie di **Carter** torna a essere una *hit*. La contropartita per lo spettatore è però ben misera.

I **sei episodi** non sono sorretti da un arco narrativo forte e l'idea di base, il grande burattinaio intento a rimodellare il mondo a sua immagine servendosi di vaccini e DNA alieno, non solo è ingenuamente poco credibile ma viene anche buttata in faccia allo spettatore senza che ci sia il minimo intento di proporla in modo narrativamente convincente. Perfino **Scully** viene snaturata nel momento in cui, con scarse evidenze scientifiche, diventa una olimpionica nel salto alle conclusioni solo perché bisognava chiudere e solo perché la storia lo richiedeva. La puntata migliore, la terza, con i due agenti alle prese con il *were-monster*, nel suo essere dolce-amara, ironica e divertente, consapevole di come e quanto il tempo trascorso abbia reso *naive* alcune teorie vendibili come inspiegabili all'epoca, è anche involontariamente l'episodio che denuncia il limite di questo ritorno.

***X-Files*** nel 2016 ha senso solo se ironizza su sé stesso – *pratica che può funzionare giusto nello spazio di un episodio* – ha senso solo per il nostalgico piacere di rivedere **Scully** e **Mulder** interagire con quella comprensione e quell'accoglienza reciproca maturata nel tempo. Chi si aspettava storie tenute in piedi da una scrittura precisa a evitare l'effetto ridicolo e *camp*, sempre dietro l'angolo in una serie che parla di scienza di confine/pseudoscienza, alieni e complotti governativi, semplicemente è rimasto deluso, forse anche tradito. La possibilità di affiancare **Scully** e **Mulder** o addirittura cedere il testimone ai due nuovi ingressi nel cast, **Einstein** (Laura Ambrose) e **Miller** (Robbie Amel), con queste premesse può solo trascinare ***X-Files*** sul terreno dei vari *Castle* e *Bones* o di qualsiasi altra variazione da *buddy-cop*.

Il giudizio, a fine corsa, resta quello negativo riservato ai primi due episodi. ***"My Struggle II"*** lascia un finale aperto – contraddicendo per altro l'incipit iniziale ***"This is the end"***- con tutti i coinvolti che si dicono possibilisti per un ritorno.

**Gillian Anderson** e **David Duchovny** hanno dimostrato di poter ancora vestire i panni di **Mulder** e **Scully** e il pubblico ha dimostrato di essere ancora disposto a seguire la serie. All'appello però mancano autori in grado di essere rilevanti con questo materiale nel 2016.

***Mara Ricci***
***www.playersmagazine.it***

DAREDEVIL
Stagione 2

*"Sei a una brutta giornata di distanza dall'essere me"* dice **The Punisher** a un **Daredevil** immobilizzato, legato con un catenone spesso così, in uno dei momenti più belli di questa seconda stagione del serial dedicato all'Uomo senza Paura di casa **Marvel**.

Lo scorso anno l'arrivo di ***Daredevil*** aveva sconvolto tutti gli equilibri che mi legavano alle serie televisive dei supereroi. D'un tratto il mio livello di interesse (e quello di tutto il pubblico che come me non credeva molto nella serialità del racconto supereroistico) era schizzato alle stelle. Da una parte c'erano ancora quei prodotti seriali poco interessanti, spinoff di personaggi ultra secondari apparsi nei film Marvel o deviazioni *Teen* di roba DC Comics, dall'altra una proposta cinematografica sempre più piatta che cadeva in canoni visti e rivisti sfociata in un dimenticabile secondo episodio degli *Avengers*.

In questo scenario non proprio esaltante, il ***Daredevil*** di **Netflix** fu una bomba atomica: cattivo, violento, scorretto. Aveva la forza di non essere un'ennesima storia delle origini di un supereroe urbano, ma quasi un thriller sulla malavita, in cui le parti più azzeccate erano quelle fuori dal costume, quelle spese nel cercare di incastrare i malvagi per vie legali.

Lo studio di Nelson e Murdock, la lotta contro Wilson Fisk che ruotava attorno a ritmi che parevano usciti da *Gli Intoccabili*. L'anima da città presa in mezzo in una guerra tra il rimorso di coscienza e la sete di sangue.
E **Daredevil/Matt Murdock** seguiva proprio lo stesso percorso: spaccato a metà tra l'identità del Diavolo, che prova un gusto sadico nel rompere le gambe agli avversari, e l'avvocato che crede nella giustizia, nella legge e in Dio. A un passo dal diventare come il suo acerrimo nemico, avvalendosi della facoltà di decidere sulla vita e sulla morte delle persone.

La prima parte di questa ***season 2*** inizia allo stesso modo. Il personaggio del **Punitore** si pone quasi a metà strada tra i protagonisti della prima stagione. Wilson Fisk, Matt Murdock e Frank Castle sono tre uomini che vogliono portare ordine in una città dove il potere è fortemente frammentato, eliminando gli ostacoli. The Punisher è la via di mezzo tra il senso di giustizia di Daredevil e lo sprezzo per la vita altrui di Wilson Fisk. Se Devil avesse superato la linea in quel confronto disperato con il suo diavolo interiore, sarebbe stato un assassino, proprio come lo psicopatico che la comunità è pronta a giudicare.

**Il Punitore è di certo l'aggiunta più interessante di questa seconda stagione.** Il rapporto con i personaggi che gli ruotano attorno, da Devil a Karen Page, è ben scritto e il personaggio stesso è attualizzato in modo perfetto.

Non è più il Vietnam di Born ad aver generato il mostro che gli abita dentro, ma l'Afghanistan e l'Iraq. La guerra cambia faccia ma non è mai davvero differente: Punisher è quella parte violenta degli Stati Uniti, quella psicotica, convinta che, con un'arma in mano e la legge dalla propria parte, possa far fuoco contro chiunque minacci la sua sicurezza.

Dopo la tragedia che ha colpito la sua famiglia (ma in realtà già prima: Frank Castle sa perfettamente che la sua dimensione è il campo di battaglia, la *warzone*), Castle è diventato un macellaio con un senso di giustizia tutto personale.

Gli sceneggiatori di ***Daredevil*** sono stati in gamba nel descrivere questo processo lento che nel corso delle puntate trasforma sempre più Frank Castle nel Punitore, rendendo chiaro quanto Frank non sia un sadico che ama punire le sue vittime quanto piuttosto uno spazzino. Uno che fa quello che deve fare con estrema efficienza.

Le citazioni delle grandi storie dei fumetti (da *Massacro all'irlandese*, fino a *In Principio*, *Born*, *Valley Forge*) lo rendono una trasposizione più che convincente, brutale, perfettamente in parte e capace di rubare la scena a tutti gli altri personaggi. Spero fortissimamente che **Netflix** gli dedichi una serie tutta sua. Vi prego.

**Tutto rose e fiori? Non proprio.**
L'idillio sanguinoso di Frank Castle è una piccola frazione delle **tredici puntate** della seconda stagione. Da un certo momento in poi i riflettori si spostano su un'altra questione, quella relativa a **Elektra** e alla **Mano**, il gruppo di ninja che cerca Black Sky, l'arma definitiva di cui si è già sentito parlare nella prima stagione. E, mi dispiace dirlo, le cose peggiorano.

C'è troppo Daredevil, troppi ninja, troppe botte. Il ritmo dello show è sempre convincente e di certo non ci si annoia nella progressione delle puntate, ma lo spessore psicologico del prodotto si abbassa notevolmente.

Resta ottima la ricerca, quasi orientale, di un'azione sempre riuscita, ben fotografata e con un montaggio pulito che non risparmia mai efferatezze.

Ogni tanto si concede virtuosismi tenici che ricordano la famosa scena del corridoio che chiudeva la seconda puntata della prima stagione: questa volta nel terzo episodio c'è una chiusa ancora più spettacolare. Uno dei

momenti più esaltanti visti su piccolo schermo da un sacco di tempo.

Da questo punto di vista ***Daredevil*** è inappuntabile, ma eccede, togliendo spazio a Matt Murdock, sacrificando tutta la dimensione umana dello show in favore di una parentesi sovrannaturale che, secondo me, mal si sposa con la natura urbana dello show. Gli manca il confronto con una nemesi, gli manca lo specchio della personalità distorta del Diavolo di Hell's Kitchen. Ci si perde tra centinaia di scazzottate.

Insomma, una stagione che, per quanto mi riguarda, è un passo indietro rispetto alla prima, ben più riuscita, più omogenea, capace di bilanciare alla grande buio e luce di tutti i personaggi. Forse, quella volta, la sorpresa ha giocato a favore, ma di certo aveva funzionato bene il setting urbano, sporco, realistico senza rinunciare all'elemento fantastico del racconto supereroistico. Lasciare spazio a quei due grandi protagonisti, permettendo loro di corteggiarsi, confrontarsi, fino ad arrivare allo scontro di due mondi così simili, aveva permesso un crescendo in cui il *climax*, era posizionato alla grande. Questa seconda stagione sembra aver fretta di diventare grande, salvo poi rendersi conto che le migliori cartucce le spara nel corso dei primi episodi.

***Fabio Di Felice***
***www.theshelternetwork.com***

# ORANGE IS THE NEW BLACK

Stagione 2

Si torna a **Litchfield** per la seconda volta, per scoprire cosa è successo a **Piper Chapman**, dopo il netto cambio di rotta arrivato alla chiusura della prima stagione. Svolta drammatica o semplice cliffhanger di fine serie?

Alti e bassi, era così che ***Orange is The New Black*** era andata avanti inizialmente per poi impennarsi con le ultime puntate. La nuova *season* si apre con un taglio alla routine del carcere: Piper infatti, sarà trasferita a sorpresa a Chicago per testimoniare nel processo che vede coinvolta anche Alex, fidanzata manipolatrice che una volta ancora si comporterà in maniera a dir poco scorretta con la svampita protagonista.

La breve trasferta in Illinois servirà un po' come un reset prima del rientro in Connecticut, tanto da definire il carcere "casa", per la prima volta dopo i 13 episodi precedenti.

In termini di azione, l'impatto della reclusione sulla vita delle detenute è evidente una volta ancora su ogni singola ospite del penitenziario: tra problemi interiori, disillusione, delusioni è solo la ricerca dell'equilibrio ad essere il fine ultimo di molte.
La verà novità è rappresentata dall'ingresso di **Yvonne Parker**, Vee per gli amici, leader delle nere e matrigna di Taystee nella vita precedente. Una spietata e meschina malandrina vecchia scuola che dopo aver conquistato tutti i business di contrabbando nel microcosmo carcerario, darà lotta a una vera e propria lotta intestina contro tutte e in particolare contro Red e le sue nuove amiche, il gruppo delle vecchie anziane (dopo l'allontanamento dalla cucina).

Vee è anche la scusa per esplorare nuove storie personali delle diverse ragazze a lei vicine: Occhipazzi, Poussey o la stessa Taystee ma anche la Morello e Doggett (con dei denti nuovi di zecca).

La svolta tragica solo intravista in precedenza, resta mitigata dallo humor e dalle situazioni grottesche che ancora una volta permeano ogni cosa. Siamo insomma sul (buon) livello della precedente serie.

***Alberto Belli***
***www.eldastyle.it***

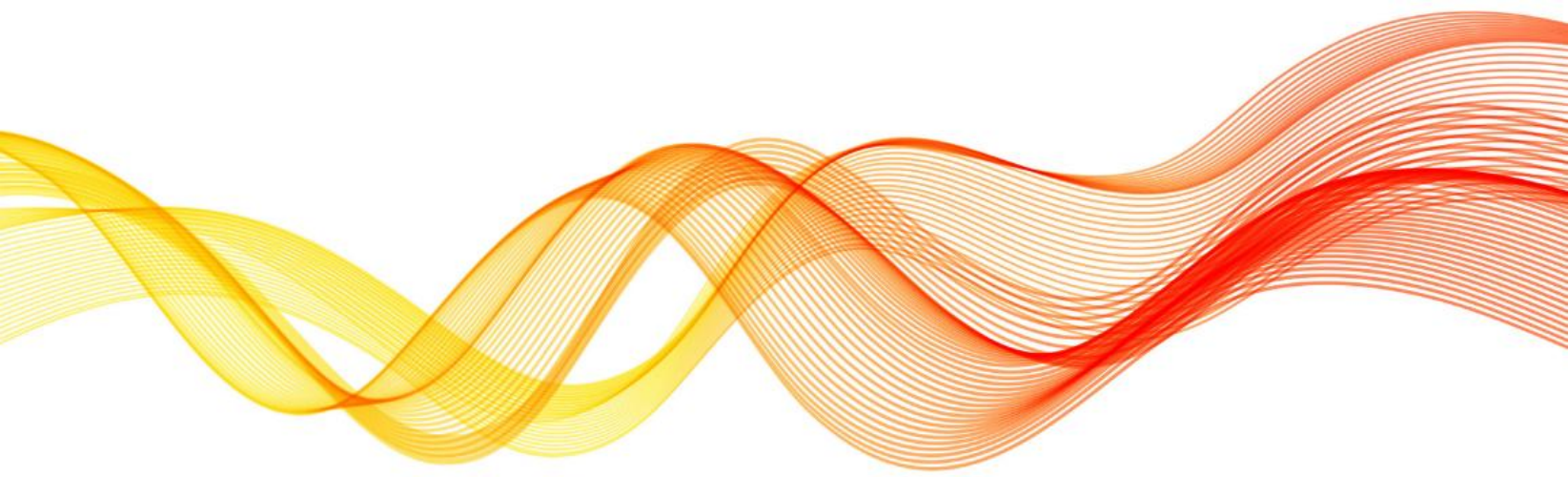
# “Dal vetro”

Un progetto fotografico

di Simone Tagliaferri

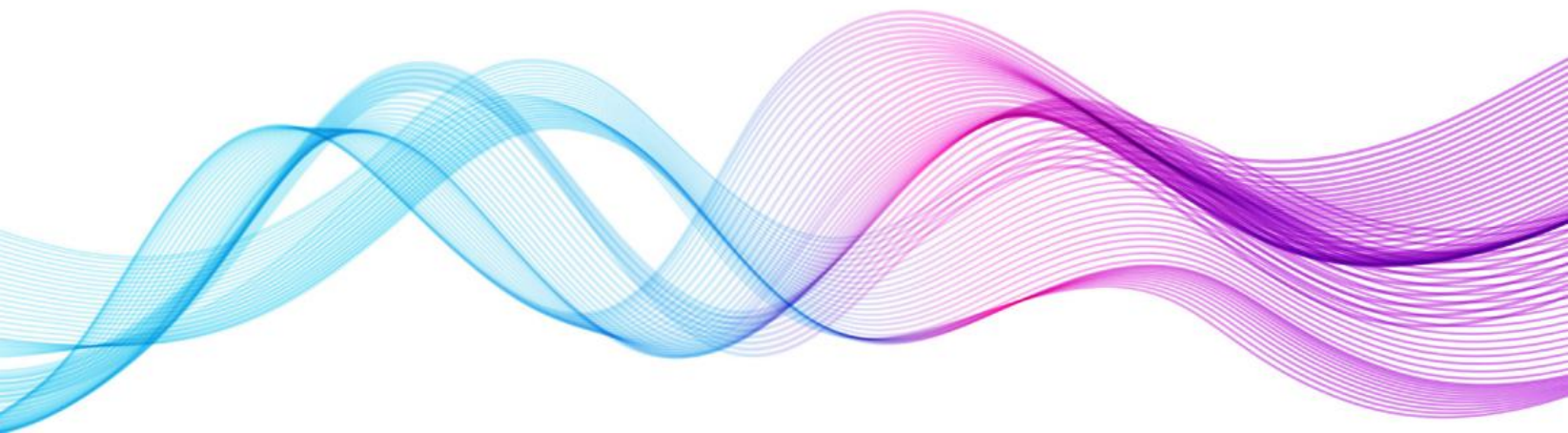
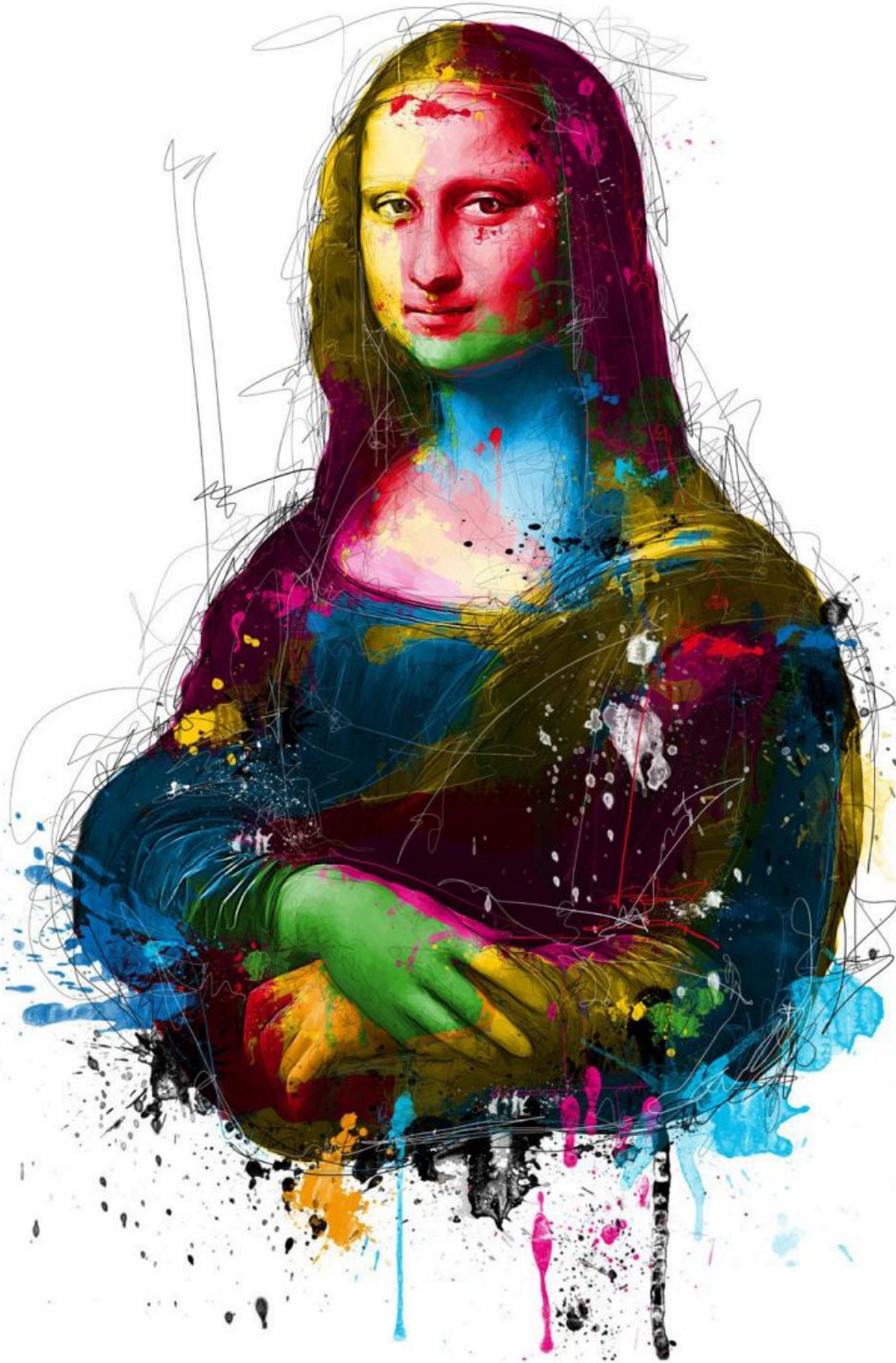
lafinestrachiusa.blogspot.it

# Patrice Murciano

www.patricemurciano.com

**Patrice Murciano** nasce il 27 Maggio 1969 a Belfort, in **Francia**.
Già a 6 anni inizia a dimostrare doti creative, riproducendo perfettamente con la china i personaggi dei suoi cartoni animati preferiti.

A soli 8 anni ruba il trucco della madre per dipingere ritratti femminili. Da adolescente, incuriosito dai grandi maestri, riproduce i capolavori di Rembrandt e Velasquez.

La famiglia, avendo notato il talento del ragazzo, inizialmente insiste affinchè si iscriva all'Accademia delle Arti, ma amici ed intenditori spingono in senso opposto, per timore che la vena artistica di Patrice venga contaminata o deviata verso i canoni troppo convenzionali che la scuola impone. I genitori, molto lontani da questo mondo, lasciano che sia Patrice a scegliere il suo futuro. Si formerà da solo, lontano dai dogmi scolastici.

Patrice Murciano oggi ha 46 anni e vive nel sud della Francia, anche se viaggia regolarmente all'estero (New York, Osaka, Los Angeles...) per le sue mostre. Si definisce un "Ricercatore d'arte" e non ama il termine "pittore". La sua vita consiste in una continua ricerca di nuovi stili e tecniche artistiche da combinare al suo talento.

MURCIANO
2015

VENUS
Gallery
MAXXI - National Museum of 21st-century Arts

# VENUS Gallery

VENUS Gallery non è solo una Rivista!

Grazie a SHINY Media diventa una piattaforma ideata per svelare che la Bellezza nasconde un enorme potenziale: diventare un motore dell’economia, della società e dell’innovazione!

www.venus.gallery/vision

The
VENUS
Gallery

# The.VENUS.Gallery

Una collezione unica di immagini
creata per affermare il valore artistico
e culturale della fotografia incentrata
sulla figura femminile.